TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

PORTUGAL 3,95€

3'95€

AÑO XVIII - Número 92

8 424094 820313 00092

HOBBY PRESS

¡¡EXCLUSIVA!! LLEGA LA COMPAÑÍA DEL ANILLO

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

¡¡Vive la magia de Tolkien!!

¡¡ANALISIS TOTAL!!

MEDIEVAL

¿La mejor estrategia?

Previews, reviews guías y trucos para más de 50 juegos

2 Cds ¡¡exclusivos!!

ESTE MES 8 DEMOS

con las mejores demos jugables para Pc

MEDIEVAL: TOTAL WAR
BATMAN: VENGEANCE
STRONGHOLD: CRUSADER
BATTLEFIELD 1942
y muchas más

Además, amplia tu Soldier of Fortune II

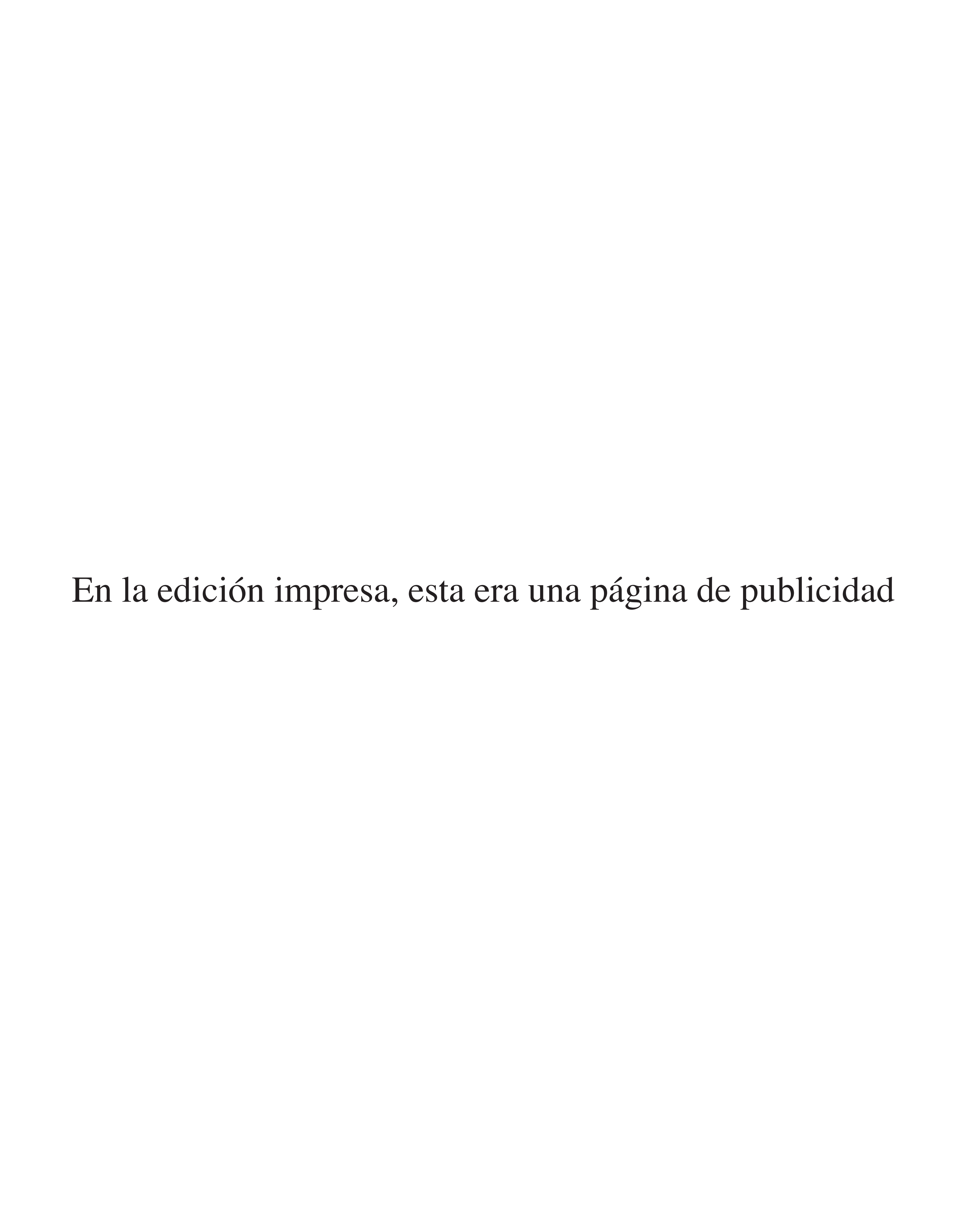
REPORTAJE

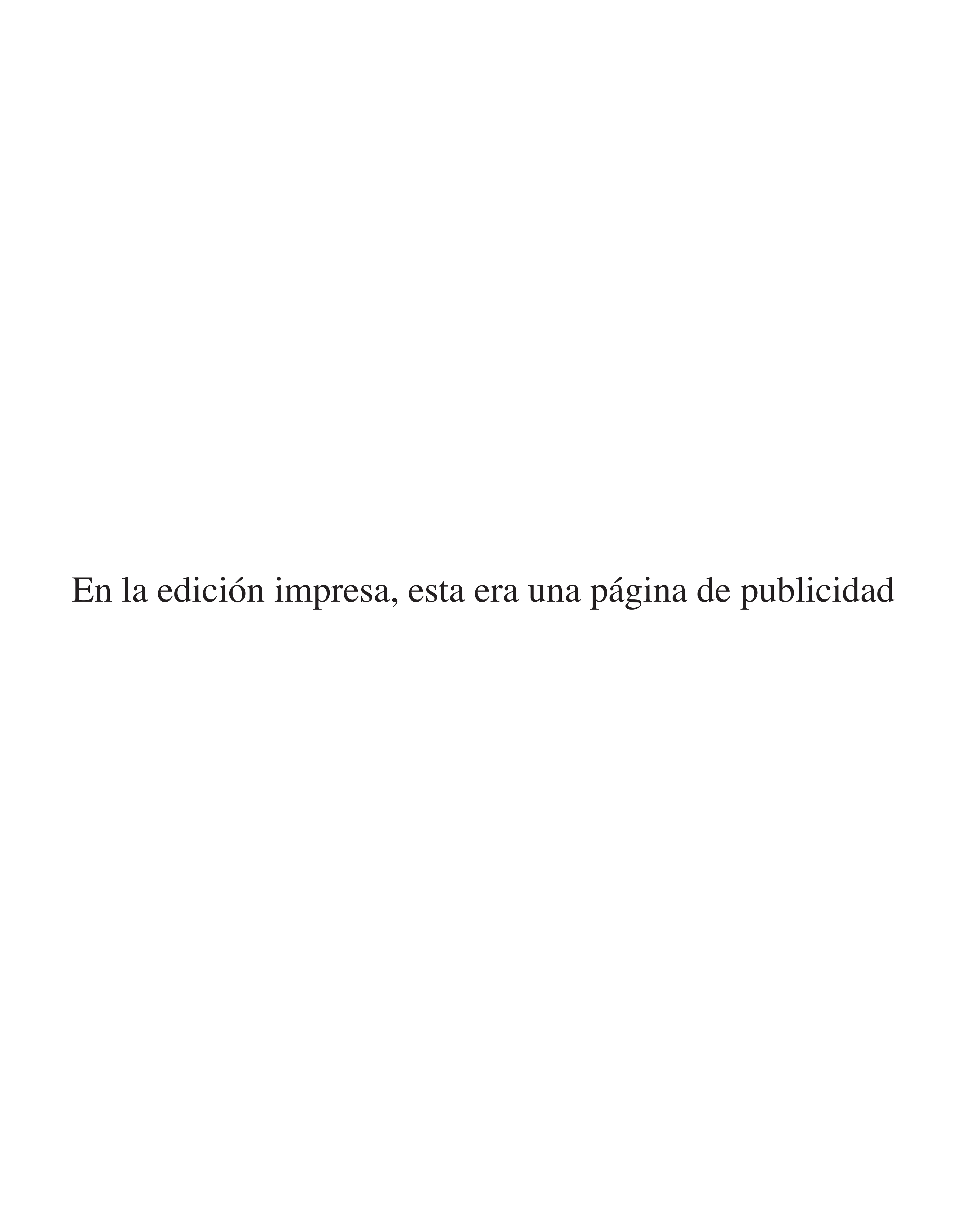
ID SOFTWARE Y DOOM

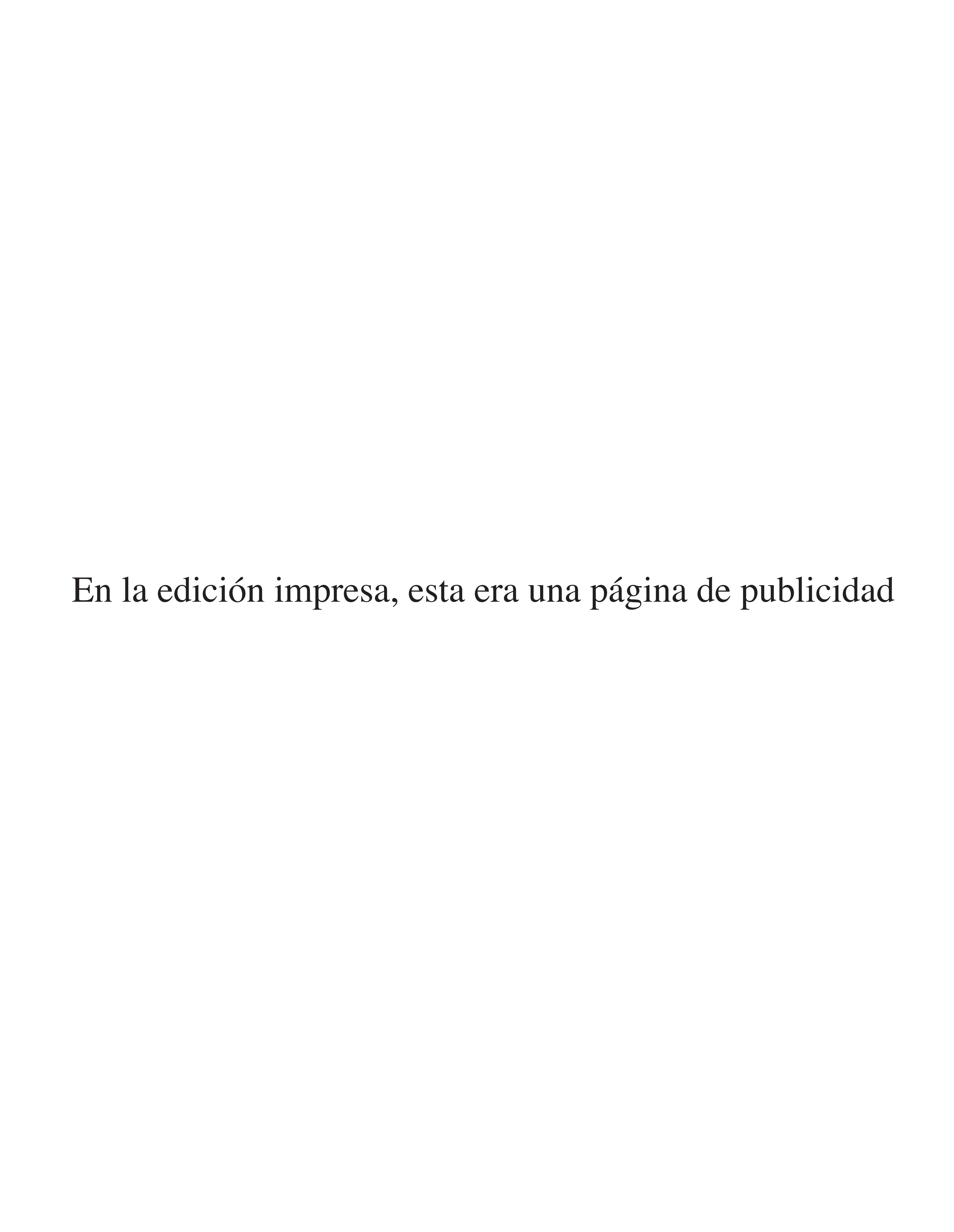
Así se ha creado un género

¡¡SOLUCIONES COMPLETAS!!

Llega al final de WARCRAFT III (2ª Parte) Y SPIDER-MAN


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, J.L. Coto, G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

12/2002

Printed in Spain





HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Buenas ideas

Estamos ya en Septiembre. ¡Cómo pasa el tiempo! Apenas sí te saludé hablando del comienzo del verano, y nos volvemos a ver a la vuelta de las vacaciones, con el estudio y el trabajo, de nuevo por delante. Pero, ¡no te desanimes por eso! Piensa y darás con una buena idea: esto también implica que el mundo de los juegos entra en una de sus fases más animadas, avanzando hacia la habitual "locura" de final de año. En fin, que no hay mal que por bien no venga.

El caso es, que las buenas ideas, como la anterior, siempre existen. Y, para serte sincero, desde mi punto de vista, las mejores ya tienen unos años, al menos en lo que a juegos se refiere. Sin ir más lejos, este mes te vas a encontrar en la revista que tienes en las manos con varios artículos que te lo van a demostrar. Uno de ellos es el reportaje que te hemos preparado sobre el nuevo «Doom», en el que vas a encontrarte con que id Software lo que ha hecho ha sido volver a los orígenes de la serie. Sí, ese juego para disfrutar en modo individual, donde todo se resume en meterte en ambiente, pasar miedo y liberar adrenalina.

"Las buenas ideas siempre han dado buenos resultados"

Bueno, y también en lo espectacular que es este regreso. Además, descubrirás todo lo referente a la serie «Doom» y sus creadores.

El segundo artículo es el análisis que puedes leer de «Medieval: Total War». Los chicos de The Creative Assembly pensaron cómo podían sorprenderte, y aparte de continuar con el estilo de su anterior trabajo, «Shogun: Total War», se dieron cuenta que lo mejor para la estrategia era volver al origen, a los juegos de acción por turnos. Lo han mezclado con un espectacular ritmo de batallas en tiempo real ¡et voila!, otra buena idea que el tiempo no ha hecho sino mejorar.

Y llegamos al último ejemplo (te prometo que no me alargo más): «El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo». ¡Pero eso es reciente!, me dirás. En la práctica no, porque el nuevo juego de Vivendi se basa en las maravillosas ideas originales de Tolkien, en la trilogía literaria. Otra buena idea de antaño que está dando sus frutos, ahora.

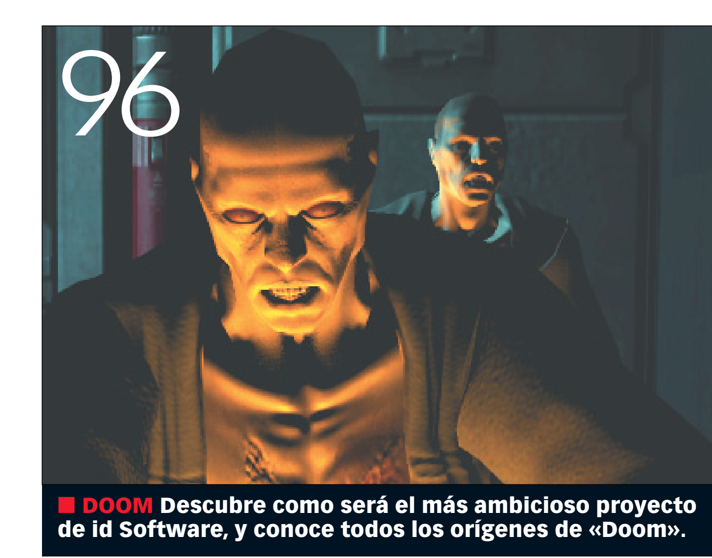
Esto viene a demostrar que muchos de los grandes juegos actuales no tienen porque basarse en tecnología de vanguardia o ideas revolucionarias ni hiperoriginales. Las buenas ideas siempre han dado buenos resultados.

Y tú, ¿quieres contarme tus ideas por email? Hasta el próximo mes, en Micromanía.

Sumario

CONTENIDOS

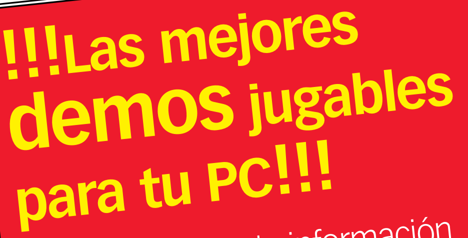
ESTE MES...



■ DOOM Descubre como será el más ambicioso proyecto de id Software, y conoce todos los orígenes de «Doom».



■ WARCRAFT III. Segunda parte de la solución de este espectacular juego que mezcla estrategia y rol.







24

■ **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS** La trilogía de Tolkien cobra vida en «La Comunidad del Anillo».

54

■ **BATTLEFIELD 1942** EA tiene casi a punto una nueva visión de la Segunda Guerra Mundial.



58

■ **MEDIEVAL: TOTAL WAR** Descubre la estrategia más completa que puedas imaginar.

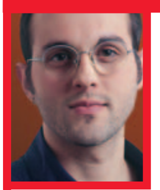


30

■ **NO ONE LIVES FOREVER 2** Continúan las aventuras de la agente Archer. Más espectacular y disparatado.

Índice por juegos

Desde la redacción



Nacho Cuezva

¿Será el bueno?

EA Sports vuelve a la carga con una nueva edición de «FIFA», una serie de juegos considerada como la mejor simulación futbolística realizada para un PC. Sus creadores anuncian importantes mejoras en aspectos cruciales de para jugabilidad. ¿Será ésta la versión que solucione de manera definitiva los problemas referentes al control del balón? ¿Arreglará por fin las incongruencias presentes en la IA de los jugadores? ¿Incluirá las mejoras requeridas en el aspecto táctico, para conseguir tanta profundidad de juego como «I.S.S. Pro»? La respuesta, en octubre.



■ La nueva entrega de la saga «FIFA» promete nuevos e importantes avances en la IA de los jugadores, así como un mayor realismo en el manejo del equipo.

Edición 2003 del simulador diseñado por EA Sports

El Rey del Fútbol

EA Sports presenta su catálogo de juegos deportivos para la presente temporada, entre los que destaca «FIFA 2003», el simulador de fútbol más realista y detallado para PC.

▶NUEVOS JUEGOS ▶EA ▶PC, PS2, XBOX, GCUBE, GBA ▶DEPORTIVO ▶OCTUBRE 2002

■ Hasta 10.000 jugadores reales aparecerán en «FIFA 2003», representados de forma más fiel que nunca.



■ Nuevos movimientos, jugadas y toda la emoción del mejor fútbol en el nuevo «FIFA».

Esta edición incluye suculentas novedades que van a elevar al máximo el realismo en la simulación. La primera de ellas es un nuevo motor de IA, que define las conductas de los jugadores según tres características básicas, como son el juego en equipo, las tácticas conjuntas y los atributos físicos de cada futbolista. «FIFA 2003» premiará a aquellos usuarios que tengan visión de juego en equipo, aunque también a aquellos que sepan aprovechar la calidad individual de sus jugadores estrella. Se ha mejorado también el control del balón para que los pases, regates y disparos a puerta resulten más precisos. Asimismo, se ha reformado la dinámica de tiro y el interfaz de los tiros con libres o con barrera. «FIFA 2003» incluye hasta 10.000 jugadores, que se parecerán más que nunca a sus homólogos reales (tanto en apariencia como en nivel de juego), así como 450 equipos, 175 entidades y 16 ligas reales. Se ha incluido además una nueva modalidad llamada Campeonato de Clubes, que enfrenta a los 18 mejores equipos en una liga inédita. En «FIFA 2003» de nuevo se contará con reputados comentaristas radiofónicos para que comenten los partidos.



■ JoWood amplia más su catálogo de juegos con «Cultures 2».

Estrategia vikinga en tiempo real
¡Por Odín!

▶N. JUEGOS ▶ESTRATEGIA ▶JOWOOD ▶PC ▶ MAYO

La estrategia histórica vuelve al candelero con «Cultures 2», un título desarrollado por JoWood ambientado en la mitología vikinga. El jugador encarna al héroe Bjarni, que guía a sus compañeros vikingos en una expedición suicida, que les llevará a través de tres continentes y once misiones. El juego nos permite decidir entre guerrear con todo aquel que se cruce en nuestro camino, o bien negociar con ellos para convertirlos en mercaderes o aliados. Será imprescindible gestionar eficazmente los recursos a nuestra disposición para perpetuar nuestra tribu. Los trabajadores y guerreros mejoran con el tiempo, ganando habilidad para afrontar hasta treinta ocupaciones.



■ Batallas espaciales multitudinarias en un juego táctico de profundidad estratégica, que cuenta con una riqueza gráfica pocas veces vista antes.

Estrategia interplanetaria en 3D
Apabullante

▶NUEVOS JUEGOS ▶WANADOO ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶NOVIEMBRE 2002

Wanadoo prepara un nuevo bombazo para finales del presente año. «Haegemonia: Legions of Iron» es un juego de estrategia táctica ambientado en el espacio exterior, en el que los jugadores exploran la galaxia, conquistan planetas, desarrollan nuevas tecnologías y declaran la guerra a flotas enemigas. El juego recuerda poderosamente a «Homeworld», aunque utiliza un potente motor gráfico que permite presentar hasta 100.000 polígonos en pantalla simultáneamente, lo que se traduce en mulitudinarias batallas espaciales con todo lujo de detalles. El juego incluirá un modalidad de juego individual y varias multijugador (deathmatch, cooperativo…) para un máximo de 16 jugadores, en los que podremos fabricar unidades personalizadas.

Aventura gráfica diseñada en Barcelona
Magia y leyenda en 360º



■ Merlín regresa al pasado para revivir su juventud en este juego.

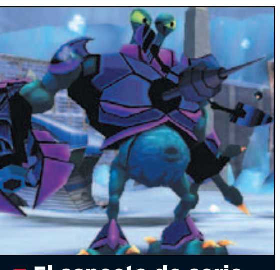
▶NUEVOS JUEGOS ▶ZENIT MEDIA ▶PC ▶AVENTURA ▶NOVIEMBRE 2002

La productora hispana, Barcelona Multimedia, especializada en la creación de productos multimedia infantiles, está preparando una aventura gráfica destinada a un público más adulto. «Merlin» es el título del proyecto, que puede ser definido como una aventura con gráficos prerrenderizados de gran calidad y sistema de navegación dinámica en 360 º, semejante al utilizado en algunas aventuras gráficas de Cryo.

Estrategia, acción y manga se dan cita en «Pillage»
El sabor de la venganza

▶NUEVOS JUEGOS ▶ZED TWO ▶PC,PS2,GAMECUBE ▶ACCIÓN,ESTRATEGIA ▶2003

Zed Two está preparando un nuevo juego de acción estratégica por turnos. En «Pillage» controlaremos a un grupo de bravos guerreros que deben luchar contra una banda de criaturas diabólicas que ha acabado con su tribu. El juego aparece presentado como el clásico juego en tercera persona, aunque los gráficos tienen una apariencia propia de las series niponas de animación.«Pillage» promete entornos muy interactivos y unos patrones de IA avanzados.



■ El aspecto de serie de animación de los gráficos del juego es evidente.

Última hora

«BIOWARE» ha anunciado oficialmente un retraso en el lanzamiento del juego «Knights of the Old Republic». Este juego persistente de acción y aventura , basado en el universo "Star Wars" no aparecerá hasta verano de 2003.

«FUNCOM», ha compañía noruega responsable de juegos «The Longest Journey» o «Anarchy Online», anuncia cambios en su cúpula directiva. Trond Arne Aas sustitutye a Andre Backen, el anterior presidente.

«OUTCAST II» está oficialmente cancelado. Appeal, la compañía belga responsable del proyecto, podría estar en bancarrota. Según rumores aún no confirmados, la compañía pdría haber cerrado sus puertas el pasado 2 de agosto.



VIVENDI podría estar intentando deshacerse de su división de videojuegos, que incluye compañías como Blizzard, Sierra y Universal, debido a la enorme deuda que arrastra la multinacional, y que ascienden a 18,43 billones de dólares.

«NO NAME WAR» es un nuevo juego de estrategia en tiempo real diseñado por el estudio romano AMC Creation. El juego usa un motor gráfico en 3D e incluirá tres campañas individuales con 18 misiones. «No Name War»s aparecerá a principios de 2003 e incluye 80 unidades, 70 edificaciones y tres civilizaciones distintas.

Breves

TOCA RACE DRIVER, el ambicioso juego de conducción diseñado por Codemasters, será el primer programa en incluir el estándar Dolby Sorround en todos los sonidos, incluidos menús y cinemáticas.

BIOWARE prepara dos nuevos juegos de rol. Los títulos están aún por confirmar, pero ya se sabe que están basados en temáticas desarrolladas internamente en el estudio y que uno será para PC y otro para Xbox.

JUDGE DREDD, el famoso personaje de cómic, visitará próximamente nuestros PCs. Rebellion está desarrollando un juego de acción en primera persona para Vivendi Universal.

EIDOS Interactive ha firmado un acuerdo con la compañía norteamericana Backyard Wrestling, para la realización de juegos de ordenador inspirados en la Lucha Libre WWF.

■ Hasta 18 planos dimensionales aparecen en esta expasión, concebida para jugadores expertos y de alto nivel, aunque asequible para novatos.

Nueva expansión de Everquest

Planos existenciales

▶NUEVOS JUEGOS ▶SONY ONLINE ▶PC ▶ROL ▶FINALES 2002

Sony Online presentó durante la edición 2002 de la convención Gen Con una nueva expansión para «Everquest», el JDR online record de ventas en todo el mundo. Titulado «Planes of Power», este pack de expansión está pensado para ampliar los horizontes del juego e introduce una región inédita hasta el momento, compuesta por 18 zonas o planos de existencia. La región incluirá numerosos portales que la conectan con las capitales más importantes del mundo de Norrath. Aunque los dos primeros planos existenciales (tranquilidad y conocimiento) están libres de enfrentamientos, la expansión ha sido concebida especialmente para jugadores de nivel avanzado (a partir del 46) y son ellos los que más disfrutarán de las aventuras que incluye. Otros planos existenciales serán el de la Innovación o el de la Justicia. «Planes of Power» estará disponible a final de 2002.

■ Los nuevos y terribles enemigos, como el vampiro que vemos aquí, nos harán la vida imposible.

Nuevo juego de estrategia de Wanadoo

Guerras Galas

▶NUEVOS JUEGOS ▶WANADOO ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶OTOÑO 2002



■ Celtas y romanos se enfrentan en un juego táctico en tiempo real.

Los aficionados a los juegos de estrategia en tiempo real están de enhorabuena. En pocas semanas Wanadoo va a publicar «Celtic Kings», un juego diseñado por Strategy First que aúna las mejores virtudes de los programas tácticos y de los JDR. En «Celtic Kings» encarnamos al joven guerrero Larax, un hombre sediento de venganza tras la muerte de su amada. El programa incluye dos modos de juego individual (estratégico y aventura) y varios multijugador, con capacidad para un máximo de 8 usuarios. «Celtic Kings» permite al jugador elegir entre dos bandos, celtas y romanos, y controlar los hasta 55 unidades distintas.

■ Surca la galaxia en busca de aventura en este programa diseñado para ser disfrutado online.

Juego online ambientado en el espacio profundo

Comercio muy exterior

▶NUEVOS JUEGOS ▶CCP ▶PC ▶ONLINE ▶FINALES 2002

Llega un nuevo mundo online persistente. «Eve: The Second Genesis» es un juego de naves espaciales, en el que el usuario tendrá la oportunidad de pilotar hasta 70 embarcaciones diferentes (incluyendo fragatas, cazas, cargueros y estaciones de combate). El objetivo del juego será viajar de punta a punta de la galaxia, comerciando, peleando e interactuando con otros jugadores. «Eve» incluye un original sistema de comercio que permite vender naves, armamento y hasta 900 ítems distintos a otros jugadores. El mercado es libre pero unos agentes comerciales controlados por la IA se encargarán de tasar en tiempo real el valor neto de los bienes, según las fluctuaciones del mercado. La pantalla de creación del personaje nos permitirá configurar a medida al protagonista del juego. Aunque la mayor parte del juego transcurrirá en la cabina de la nave, también podremos pilotar nuestra nave desde una perspectiva en tercera persona, que permite disfrutar de los escenarios renderizado en 3D y repleto de efectos visuales.

Edición 2002 del ECTS inglés

Revalorizado

▶INDUSTRIA ▶EXPOSICIONES ▶ECTS ▶AGOSTO 2002



■ El imponente aspecto del Earls Court, el recinto londinense en que celebrará el próximo ECTS.

La feria del videojuego vuelve a Europa. Un año más, tiene lugar una nueva edición del festival ECTS, réplica europea del E3 norteamericano. Londres es la ciudad elegida para llevar a cabo esta muestra, que en las últimas ediciones estuvo bastante deslucida, al no contar con la presencia ni el apoyo de las grandes compañías del sector. Esta edición, que se celebra en el pabellón londinense Earl Court entre los días 27 y 29 de agosto, servirá para reconciliar a grandes compañías como Sony, Activision o Electronic Arts con los organizadores del certamen. Otras muchas compañías destacadas visitarán la exposición, como Vivendi, Capcom, Konami, Ubi Soft o Codemasters, demostrando un gran apoyo a un certamen que promete revalorizarse en esta edición. En lo referente a contenidos, veremos pocas novedades respecto a lo expuesto en E3 que, pese a quien pese, sigue siendo la exposición más importante del planeta videojuego.

Activision compra Worms 3

Gusanos en guerra

▶NUEVOS JUEGOS ▶TEAM 17 ▶ESTRATEGIA,PUZZLE ▶PC ▶2003

Worms», una de las licencias más rentables del mundo de los videojuegos, reaparecerá próximamente con una tercera entrega. Activision ha firmado un acuerdo con Team 17, los autores del juego, para distribuir la tercera parte del mismo, así como otra producción inspirada en estos personajes de la que aún no se conoce ningún detalle. La primera secuela oficial desde el lanzamiento de «Worms 2», empleará todo el poder gráfico provisto por las plataformas de nueva generación para representar paisajes muy detallados y totalmente deformables. Esta tercera parte continuará mostrando humor el salvaje y la intensa adicción presente en anteriores entregas. A su vez, se implementarán nuevas características de juego.

Los **más** esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores y de noticias pero, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de tan esperados títulos? Aquí os ofrecemos los últimos datos sobre los lanzamientos más importantes para el futuro. Si no hay retrasos de última hora, «Unreal Tournament 2003» debe ser el primero en llegar.

PARRILLA DE SALIDA

Unreal Tournament 2003
▶SEPTIEMBRE 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES
Un nuevo retraso para un proyecto maldito. Hasta finales de septiembre habrá que esperar para comprobar sus virtudes.

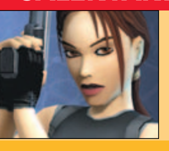
I.G.I. 2: Covert Strike
▶SEPTIEMBRE 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶INNERLOOP, CODEMASTERS
Acción, espionaje e infiltración en un juego diseñado por Innerloop y que promete muchas novedades en su sistema de juego.



Age of Mythology
▶OCTUBRE 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENSEMBLE, MICROSOFT
Dioses y monstruos mitológicos en un juego de estrategia en tiempo real diseñado por los creadores de "Age of Empires"

La Compañía del Anillo
▶OCTUBRE 2002 ▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2 ▶SIERRA, VIVENDI
Los libros de Tolkien son adaptados al pie de la letra en este juego aventura y acción que muy pronto verá la luz.

CALENTANDO MOTORES



Lara Croft. Tomb Raider: The Angel of Darkness
▶NOVIEMBRE 2002 ▶ACCIÓN ▶PC, PS 2 ▶CORE DESIGN, EIDOS
Vuelve la heroína más sexy del mundo de los videojuegos, en una aventura con nuevo motor gráfico e influencias "noir".

FIFA 2003
▶NOVIEMBRE 2002 ▶DEPORTIVO ▶PC, PS2, GCUBE, XBOX, GBA ▶EA SPORTS
Novedades importantes en la nueva versión del popular simulador futbolístico, que promete ser mejor que nunca.

Praetorians
▶OTOÑO 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
Pyro Studios regresa al género que la hizo grande, con este programa de estrategia bélica histórica.

Unreal II: The Awakening
▶FINALES 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES
El que pretendía convertirse en el juego más revolucionario del 2002 no llegará hasta final de año. Eso, si no hay nuevos retrasos imprevistos.

EN BOXES



Colin McRae Rally 3
▶PRINCIPIOS 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN
Codemasters confía en revolucionar el género de la conducción con este programa de velocidad, que implementa importantes cambios en la complejidad de los modelos 3D de los vehículos y en el sistema físico de conducción.

Doom III
▶2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, ACTIVISION, PROEIN
Tenemos más información sobre el juego de moda, pero aún habrá que esperar un año para ver poder probarlo en nuestras casas.

Halo: Combat Evolved
▶VERANO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT
Ya se prepara una secuela para Xbox, pero las versiones de PC y Mac no llegarán hasta bien entrado el 2003. Habrá que armarse de paciencia y esperar.

Tercera entrega de Broken Sword
Aventuras en 3D

▶NUEVOS JUEGOS ▶REVOLUTION ▶AVENTURA ▶PC,PLAYSTATION 2,XBOX ▶FINALES 2003

Broken Sword», una de las aventuras gráficas más populares de los últimos tiempos, regresará próximamente. Revolution Software comenzó hace seis meses la producción de una tercera entrega de la saga, que llevará por título «Broken Sword: The Sleeping Dragon». Poco se sabe del proyecto, que será enseñado públicamente durante la próxima edición del ECTS. Allí se mostrará la primera demostración jugable de un programa construido a partir de la tecnología Renderware desarrollada por Criterion, que ya fuera usada para programar juegos como «Zanzarah» o «GTA III»s. Un salto más que necesario para asegurar la supervivencia de esta popular serie.



Revolution promete grandes cambios en la tercera parte de esta aventura gráfica, que en el pasado tuvo gran aceptación.

Breves

WARHAMMER se convertirá en juego de PC. Microsoft y Climax han llegado a un acuerdo para producir juntos un juego online inspirado en este popular juego táctico de tablero.

SHADE es el nuevo título del proyecto anteriormente conocido como «Nefandus», que está realizando el estudio Cenega, bajo la supervisión de los creadores de «Operation Flashpoint», Bohemia Interactive.

UBI SOFT ha anunciado el lanzamiento de «Capitalism 2», un simulador de negocios que permite al jugador construir un imperio financiero y gestionar su propia compañía.

FRIENDWARE distribuirá en nuestro país tres nuevos juegos diseñados por Arxepl Tribe. «Ring 2» (continuación de la aventura gráfica), «The Gladiators» y «Mistmare» saldrán a la venta a finales del presente año.

Simulador de coches teledirigidos
Carreras en miniatura

▶NUEVOS JUEGOS ▶BUMBLEBEAST,HD INTERACTIVE ▶PC ▶DEPORTIVO ▶SEPTIEMBRE 2002

Big Scale Racing» es el primer juego desarrollado por la compañía alemana Bumblebeast. Se trata de un juego de conducción de coches teledirigidos, con 240 adversarios controlados por la IA y seis circuitos diferentes. Los 10 bólidos incluidos están inspirados en modelos reales (con motor de gasolina y longitud cercana a 90 cm) y el control de los mismos será muy sencillo y creíble. Se trata de un juego divertido y sin complicaciones pensado tanto para un solo jugador como para varios, ya sea en el mismo ordenador (split screen) o en red local de hasta 8 usuarios. El nivel de dificultad será escalable, siendo tan fácil divertirse sin complicaciones como difícil llegar a dominarlo. «Big Scale Racing» aprovecha la potencia de las nuevas tarjetas gráficas para incluir todo tipo de efectos atmosféricos especiales. el juego saldrá a la venta en toda Europa durante el próximo mes.



Desde camiones hasta bólidos en un juego rápido y divertido.

Se celebrará entre el 6 y el 10 de noviembre
Festival en Tenerife

▶INDUSTRIA ▶FESTIVAL VIDEOJUEGOS ▶NOVIEMBRE 2002

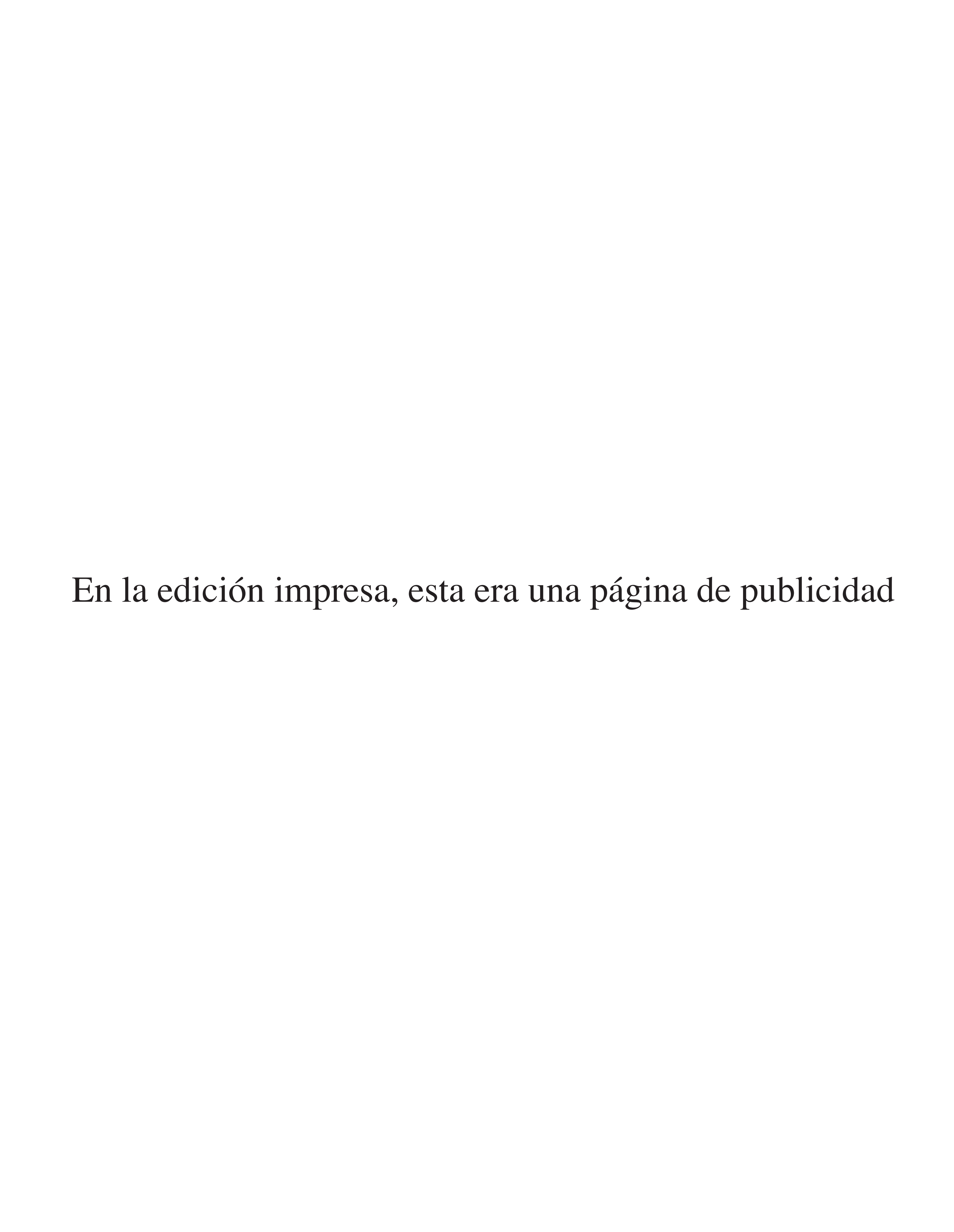
Tenerife pretende afianzarse como puntal de la cultura en España, como demuestra con la inauguración de dos nuevos festivales. Durante el próximo mes de noviembre se celebra el Primer Festival de Videojuegos de Tenerife. Esta feria, dirigida principalmente a los profesionales de la industria, fabricantes y distribuidores, pero también abierta para el público en general. El festival estará dividido en cuatro espacios temáticos: la Zona Expo, donde se exhibirán todas las novedades del sector; la PC Area, dedicada exclusivamente a los juegos de ordenador; la Console Area, donde se darán a conocer las últimas novedades en consolas, y la Kids Area, destinada a los juegos para los más pequeños de la casa. Paralelamente, se realizarán muchas otras actividades, como mesas redondas o una ciberliga, en la que podrán participar todos los asistentes. A la vez que se celebra este certamen, tendrá lugar el Primer Festival Internacional de Cine de Animación.

Editor musical de Hip Hop
Dj por un día

▶NUEVOS JUEGOS ▶EMPIRE ▶PC ▶EDITOR MUSICAL ▶SEPTIEMBRE



Si siempre deseaste emular las andazas de raperos como Enimem o Snoop Doggy Dog, no puedes perderte la cuarta entrega de «Hip Hop eJay». Este editor musical diseñado para PC es la última edición de un programa muy popular en Estados Unidos, que te permite convertirte en MC en tu propia casa. Construye tus propios temas con más de 4.000 samples, que puedes combinar con 500 bases rítmicas modificables. Si prefieres scratchear, sólo tienes que activar la opción de mesa de mezclas y encontrarás una representación gráfica de los platos (Scratch Box).


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Despista a la poli!!

Need For Speed Hot Pursuit 2



▶ELECTRONIC ARTS
▶PC, PS2
▶VELOCIDAD
▶OTOÑO 2002

1 La policía es, de nuevo, el principal rival que «Hot Pursuit 2» pone ante el jugador. Pero esta vez los coches patrulla son mucho más rápidos, situándose casi por encima, en ocasiones, de los vehículos disponibles para el usuario.

2 La espectacular mejora gráfica de «Hot Pursuit 2» sobre su predecesor es uno de los apartados que más inmediatamente llaman la atención del jugador. Los modelos de los vehículos son réplicas casi exactas de los coches reales, y los escenarios han aumentado en detalle y belleza hasta límites inimaginables.

3 Algunos modelos de Ferrari, McLaren, Porsche, Lamborghini, Mercedes o BMW aparecerán de forma exclusiva en el juego de Electronic Arts, ofreciendo la oportunidad única de "conducir" uno de estos bólidos como difícilmente sería posible de conseguir en la vida real.

Más real que nunca

Rainbow Six Raven Shield



▶RED STORM
▶PC, XBOX
▶ACCIÓN TÁCTICA
▶FINALES 2002

1 Un nuevo motor potencia la jugabilidad del último título de la factoría Tom Clancy, al aumentar el realismo en todos los apartados. Los botes de humo jamás han parecido tan reales.

2 La perfecta planificación de cada misión sigue siendo un imprescindible si queremos tener alguna probabilidad de éxito. Un error, por pequeño que sea, se pagará muy caro.

3 Aunque la infiltración en edificios seguirá siendo la piedra angular en los primeros pasos de cada una de las misiones, algunas de estas se desarrollarán íntegramente en escenarios exteriores.

Más allá del Enterprise

Star Trek. Elite Force II

▶ACTIVISION
▶PC
▶ACCIÓN
▶FINALES 2002

1 El Borg sigue siendo el principal enemigo que «Elite Force II» ofrece a los seguidores de Star Trek. Sin embargo, las mejoras gráficas que se han experimentado sobre la entrega original hacen que este rival parezca más real que nunca.

2 Las mejoras en el motor gráfico también han permitido trabajar con mayor libertad a la hora de diseñar escenarios más complejos y de más tamaño que antes. El cubo Borg es ahora, de verdad, inmenso.

3 La ambientación "Star Trek", como es obligado, se recrea a la perfección. Los más fanáticos seguidores de la serie no podrán encontrar ningún detalle que parezca fuera de lugar. Por ejemplo, el puente de mando del nuevo Enterprise reproduce a las mil maravillas todos los puestos y el diseño original que de la nave se puede contemplar en las distintas entregas de la serie y la saga cinematográfica. «Elite Force II» se perfila como el juego más completo de Star Trek.



Los nuevos secretos de Lara

Tomb Raider The Angel of Darkness

▶CORE DESIGN
▶PC, PS2
▶ACCIÓN/AVENTURA
▶NOVIEMBRE 2002

1 Poco a poco, Core va desvelando nuevos detalles de la próxima aventura de Lara Croft. Imágenes de nuevos personajes y escenarios han ido apareciendo en las últimas semanas, aunque aún no se ha querido descubrir totalmente su participación en la trama global del juego.

2 Se confirma que el sigilo será un apartado esencial en el nuevo «Tomb Raider». Lara Croft dispondrá de nuevas acciones y movimientos a los que el jugador deberá sacar partido, amén de la conocida agilidad y capacidad de acción de la protagonista.

3 La inteligencia artificial de los enemigos con los que nos las tendremos que ver hará que el jugador se las ingenie de todas las maneras posibles para evitar enfrentamientos directos que, en muchas ocasiones, pueden suponer una muerte casi segura.





CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

El mejor PC

@ Me llamo Assis y tengo una pregunta para vosotros: ¿Cuál es, bajo vuestra humilde opinion, el mejor PC? Me refiero al mejor ordenador aplicado al arte del videojuego, no destinado al engorro del estudio. Quiero saber cuál es la mejor configuración, incluyendo la tarjeta de video, aceleradora 3D, la cantidad de memoria RAM. Seguid así, sois los mejores.

El Dana González

En la sección "Tecnomanías" hay una sección fija, llamada "Elige lo Mejor", que actualizamos mensualmente, y en la que podéis encontrar las características técnicas del que nosotros consideramos como el mejor PC existente para jugar. Te remitimos a esta sección, en la que encontrarás información detallada de todos sus componentes, desde el sistema operativo hasta los periféricos, como un volante o un mando para simuladores de vuelo.

Votaciones


Los favoritos
SELECCIÓN DEL LECTOR

@ Os felicito por las innovaciones introducidas en vuestra revista. Me parece que ahora es mucho más completa y espectacular. No obstante, quiero hacer una pequeña crítica. En mi opinión, sería más objetivo y realista que los porcentajes de votos presentes en la "Selección del Lector" fueran relativos a todos los juegos y no sólo a los que aparecen citados en el top.

Carlos Pacheco

Ciertamente, las porcentajes de votos que aparecen en la "Selección del Lector" no se refieren al total de juegos elegidos por los lectores, sino sólo a los más votados en cada categoría. El encargado de esta sección recopila vuestras votaciones y selecciona los juegos más populares. Luego, en función del número de votantes, elabora un porcentaje ponderado. Elegimos este método para hacer más comprensible y útil la información de los rankings. No obstante, agradecemos cualquier sugerencia que nos permita acercar la realidad de vuestras votaciones a las páginas de la revista con mayor fidelidad.

Sin límites

@ Creo que los juegos de estrategia deberían dejar que el usuario decida el límite de población que desea, ya que cuando te cansas de las campañas y juegas a las escaramuzas éstas, en mi opinión, resultan menos divertidas. .

Daniel Hung Soler

Estamos de acuerdo con tu punto de vista. Entendiendo que por población te refieres al número máximo de unidades que podemos gestionar, es cierto que en determinadas partidas se echa en falta la libertad total para construir tantas unidades como deseemos. El límite máximo suele estar establecido para equilibrar la jugabilidad, pero no parece una mala idea permitir que el usuario lo configure a placer.

Traducción ya



@ El pasado mes salieron dos juegos de conducción, «Grand Prix 4» y «F1 2002», pero ninguno de ellos está localizado al castellano. Esto es impensable en países como Alemania o Francia. ¿Qué pasa? ¿Acaso nuestros euros valen menos? ¿O es que somos compradores de segunda? Yo creo que por 50 euros que vale un juego, éste debe estar en mi idioma. Desde ahora no pienso comprar ningún juego que no esté localizado totalmente en castellano.

Juan Manuel Moyano Cosano

Como tú bien dices, muchas compañías consideran España como un mercado de segunda fila. En comparación con otros mercados, el número de unidades que se venden en este país es bastante reducido (en parte, por culpa de la piratería), por lo que muchas distribuidoras no se molestan en traducir juegos importantes como los que mencionas en tu carta.
Desde las páginas de Micromanía, llevamos años criticando esta situación, aunque es una batalla difícil y de compleja solución. Hay que decir, sin embargo, que otras muchas compañías que distribuyen juegos en nuestro país, sí que han asumido el compromiso y traducen todos y cada uno de los títulos de su catálogo.


Carta del mes

Lo importante es disfrutar

Aparte del PC tengo un par de consolas y está claro que no se puede comparar las consolas con el PC, pero he leído en vuestra revista unas cuantas opiniones diciendo que el PC es superior a las consolas. Concretamente, una carta del numero 90 dice que los juegos de PC son superiores, por el hecho de que te puedas bajar complementos. En los juegos de consola no hacen falta parches, ni hace falta gastarse 300 euros en una tarjeta gráfica. Señores, a nosotros nos interesan los juegos. ¿Qué más da que sean de PC o PlayStation 2? Nos gustan los videojuegos y punto.

Rigoberto Cortes



No podemos estar más de acuerdo contigo. Si bien es cierto que nuestra publicación está especializada en juegos de PC, en la redacción de Micromanía amamos los videojuegos, sin importarnos el formato. s

La queja

Mal acabado

@ Mi comentario tiene que ver con el último "gran lanzamiento" del amigo Geoff Crammond, el esperado «Grand Prix 4». Después de correr a comprarlo el día después de su lanzamiento, me encuentro todavía con la desilusión de no haber podido ni ejecutarlo. ¿El motivo? Pues la verdad, no lo sé. Sólo os diré que mi ordenador es lo suficientemente potente como para ejecutar «Medal of Honor» sin ningún problema. Creo que con el precio que pagamos, más de 50 euros en el caso que me preocupa, los usuarios nos merecemos ante todo calidad, no sólo vista como jugabilidad, sino también como facilidad, eficiencia y flexibilidad en la instalación. Los usuarios no tenemos que ser ingenieros para poder jugar.

Ricard Crespo

Entendemos tu frustración al pagar por un producto que no puedes usar. La configuración mínima recomendada por Infogrames para jugar a «Grand Prix 4» no es demasiado elevada (Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM y 16 MB Vídeo), y en cualquier caso es inferior a la requerida por «Medal of Honor», así que cabe suponer que tu problema puede ser debido a una configuración de hardware no testada o incompatible con el programa. No descartes que ese error sea subsanado con un parche de próxima aparición. De todas formas tienes más razón que un santo.

Tu opinión es importante, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

Mods en el CD



Quería preguntaros si estáis pensando en incluir más mods y juegos online gratuitos en los cds de Micromanía de ahora en adelante. Son muy útiles para que juegos clásicos como «Half-Life», «Quake» o «Max Payne» no se nos queden en la estantería de casa llenos de polvo. Si pudierais hacer una sección de mods para «Half-Life» o «Quake» sería fantástico y serviría para fomentar y dar un empujón a los programadores españoles.

Juan José Sánchez Franco

Agradecemos tu comentario, pero en estos momentos no tenemos previsto incluir una sección fija de mods dentro de nuestro cd. El motivo primordial es que no siempre disponemos de mods interesantes para la mayoría de nuestros lectores. Aunque «Quake» y «Half-Life» son juegos muy populares, preferimos ofrecer contenidos especiales variados (previews, actualizaciones, utilidades, misiones inéditas…), seleccionados cada mes en función del interés que tengan para la mayoría de vosotros. No obstante, tomamos buena nota de tu sugerencia, ya que no descartamos incluir en un futuro una sección fija con mods de vuestros juegos favoritos.

Indignado

Escribo para recordar a los responsables de nVidia que la página web de 3dfx –que ahora depende de esa compañía- está llena de links rotos. ¡Vale ya, señores! La gente está quemada de que Nvidia no preste la debida atención a los usuarios de tarjetas 3dfx.

V@mpiro

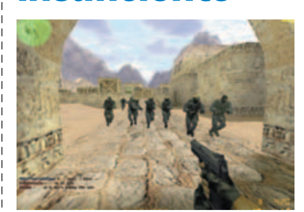
Seguimos recibiendo cartas de lectores enfurecidos, poseedores de tarjetas gráficas diseñadas por 3dfx, que protestan por la inexistente asistencia técnica de nVidia, condenando al olvido a todos poseedores de hardware de esta compañía. Una situación reprobable que precisa de una solución urgente. Esperamos de todo corazón que nVidia recapacite y cambie de una vez por todas su política de atención al cliente.



Formidable que aparezcan aventuras tan interesantes como «Syberia» y que se anuncien otras como «Broken Sword», dado el mal estado del género?

Lamentable el nuevo retraso anunciado por Infogrames en el lanzamiento del esperadísimo «Unreal Tournament». ¿Aparecerá este mismo año?

Actualización insuficiente



Os escribo para quejarme por los escasos cambios existentes en las actualizaciones de «Counter-Strike». Llevo jugando al mod desde que salió la beta y las actualizaciones cada vez son mas grandes e incluyen menos cambios a nivel de jugabilidad. No se incluyen nuevas armas, personajes ni habilidades. Con la versión 2.1 de «Day of Defeat» se ha cambiado totalmente la cara del juego, así que me gustaría que los programadores se animaran e hicieran lo mismo con "Counter-Strike".

Juan José Sánchez Franco

Siendo «Counter-Strike» un juego tan popular entre los jugadores online, resulta absolutamente inexplicable que los programadores se limiten a corregir aspectos técnicos y no aporten nuevos contenidos en estos parches. Esperemos que en próximas actualizaciones los chicos de Sierra nos ofrezcan esos nuevos contenidos que tantos aficionados esperan como agua de mayo.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

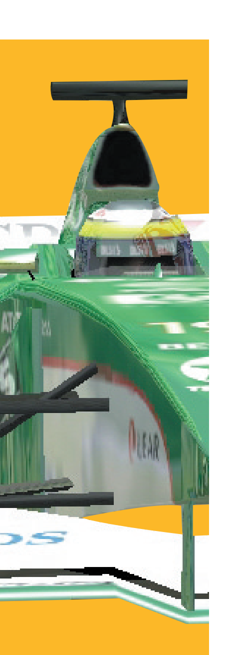
- Que «FIFA 2003» prometa mejoras tan importantes como cambios en los patrones de IA y en el juego en equipo.
- El lento pero seguro renacimiento del género de las aventuras gráficas.
- La apariencia prometedora de «Haegemonia», el juego de Wanadoo.
- Que sigan surgiendo estudios españoles como los creadores del «Merlín».
- Que «Everquest» siga expandiendo sus horizontes hasta el infinito.
- Que salgan juegos inspirados en "El Señor de los Anillos" de Tolkien.

NO nos gusta

- La política seguida por Infogrames para editar copias en inglés de juegos importantes, y traducirlos después.
- Que muchos juegos salgan a la venta incompletos o defectuosos.
- Que tras vender sus productos, muchas compañías olviden sus responsabilidades.
- Tener que esperar un año para disfrutar de un juegazo como «Doom III».
- Que la versión de PC de "La Comunidad del Anillo" sea menos sólida ques la de Xbox.

Humor

por Ventura y Nieto





El Buzón
HABLANDO CLARO

Secciones reducidas

@ **Os escribo para que hagáis una profunda reflexión sobre esta nueva perspectiva que le habéis dado a la revista. Cuando acudí al quiosco y me compré el número del mes de Micromanía, observé cómo aquellas fantásticas secciones que lucían dos o tres páginas completas, han quedado reducidas a una columnita de nada. Con lo maravilloso que era "El Club de la Aventura", sus seguidores hemos quedado desilusionados al ver que sus dos páginas que antaño ahora son, en definitiva, nada.**

EKY

Todas las secciones presentes en el anterior diseño de Micromanía aparecen en la nueva maqueta, aunque organizadas de forma distinta. Lo que antes eran secciones independientes se han convertido en una sola, coordinada por la misma gente: "La Comunidad". Si te fijas, en esta sección encontrarás las mismos contenidos, aunque jerarquizados de diferente forma. Tenemos columnas de opinión, curiosidades, lenguas de trapo y toda la información que aparecía en aquellas secciones. El principal cambio, sin embargo, tiene que ver con la importancia que se da a las cartas de los lectores. "La Comunidad" es un punto de encuentro para todos nosotros, aficionados a los videojuegos, y el correo es el vehículo que nos une y con el que comunicamos dudas e inquietudes. Por eso, ahora se da más importancia al correo, que ocupa un lugar privilegiado en el centro de la página.

La Polémica del mes

Traducción tardía

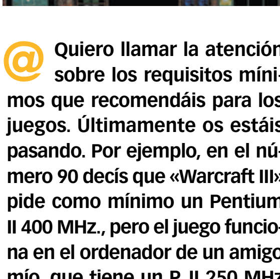
@ **Me gustaría que me dieran una explicación sobre la conducta de Bioware, al sacar "Neverwinter Nights", primero en inglés, y luego en septiembre en español. Me molesta un montón que te gastes 50 euros en un juego en ingles y que luego, tres meses más tarde, salga en español. Lo más gracioso es que, cuando le pregunté al encargado del centro Mail, me dijo que ni siquiera pensaban sacarlo en español. Esto es imperdonable.** **(Fernando Franco Pichardo)**



Infogrames es la compañía encargada de distribuir "Neverwinter Nights" en España. Son ellos, y no Bioware, los responsables de que el juego se editara inicialmente en versión original. Efectivamente, esta compañía planea relanzar el juego, esta vez traducido al castellano, durante el próximo mes de septiembre, en una maniobra parecida al caso "Civilization III". Según responsables de la compañía, esta decisión se debe a la tremenda aceptación conseguida por el juego y a motivos empresariales. Decisiones que, como suele ser habitual, tienen muy poco en cuenta los intereses del consumidor. A pesar de todo, hay que puntualizar que en la versión española del juego sólo aparecerán traducidos los textos de pantalla, y no las voces originales.

Requisitos excesivos





@ **Quiero llamar la atención sobre los requisitos mínimos que recomendáis para los juegos. Últimamente os estáis pasando. Por ejemplo, en el número 90 decís que «Warcraft III» pide como mínimo un Pentium II 400 MHz., pero el juego funciona en el ordenador de un amigo mío, que tiene un P. II 250 MHz sin ninguna tarjeta aceleradora.**

Fernando Franco Pichardo

Sin dudar de tu palabra, nos extraña que tu amigo consiga jugar a «Warcraft III» en ese ordenador pero, si lo logra, es poco probable que sea en las condiciones óptimas. Con respecto a los "requisitos mínimos" no sabemos si te refieres a los que nos proporciona el fabricante o a los que ofrecemos nosotros después de haber probado el juego en varias configuraciones. Si tu queja es sobre lo segundo, decirte que siempre tratamos de recomendar una configuración que permita jugar al juego sin problemas y con todas las opciones desplegadas.

¿Dónde está Duke?



@ **Hola "micromaniacos". Soy un fanático del "bueno" de Duke Nukem. Muchos esperamos ansiosos el regreso del héroe mas cachondo de los videojuegos, pero el retraso de «Duke Nukem Forever» es excesivo. Los sucesivos "cuando esté terminado" pueden deberse al cambio del motor gráfico del juego (de «Quake III» a «Unreal Tournament», no sé si por ese orden). Me temo que 3Drealms seguirá retrasando el juego, ya que se acaban de anunciar un bombazo llamado «Doom III». ¿Qué consecuencias traerá este lanzamiento al futuro de «Duke Nukem Forever»? Según 3Drealms, el juego saldrá antes de lo esperado, pero yo me temo que el motor elegido para el juego va a estar anticuado cuando salga al mercado. Comparando las imágenes de «Unreal II» y «Doom III» con las que publicasteis en la revista hace tiempo de «Duke Nukem Forever», me temo que aún tendremos que esperar muchos "cuando esté terminado".**

Luis Miguel López

Los sucesivos retrasos del proyecto «Duke Nukem Forever» y el secretismo acerca de su desarrollo, hacen temer lo peor. Como bien dices, se aproximan juegos con motores muy innovadores que van a poner el listón muy alto a todos los juegos venideros. Hace un año, «Duke Nukem Forever» era un proyecto prometedor y, aunque lo sigue siendo, parece que a este paso todos sus alardes tecnológicos se van a quedar en nada. Una historia muy parecida a lo que pasó con «Blade»: un juego tecnológicamente revolucionario en el inicio, que con el tiempo (debido a su interminable desarrollo), se vio alcanzado por otros títulos.

Lo mejor... que, gracias a las merecidas vacaciones de verano, podamos disfrutar a tope y sin límite de nuestros juegos favoritos.

Lo peor... la decisión de Infogrames de publicar «Neverwinter Nights» en versión original y luego traducirlo dos meses después.

Preguntas sin respuesta

¿Cuánto... tendremos que esperar para conocer nuevos detalles de los dos nuevos juegos de rol para PC y Xbox que está preparando actualmente Bioware?

¿Cuáles... son los motivos de tan numerosos y sucesivos retrasos en juegos tan esperados como «Unreal Tournament 2003» o «Unreal: Episodio Dos», que creíamos ya terminados?

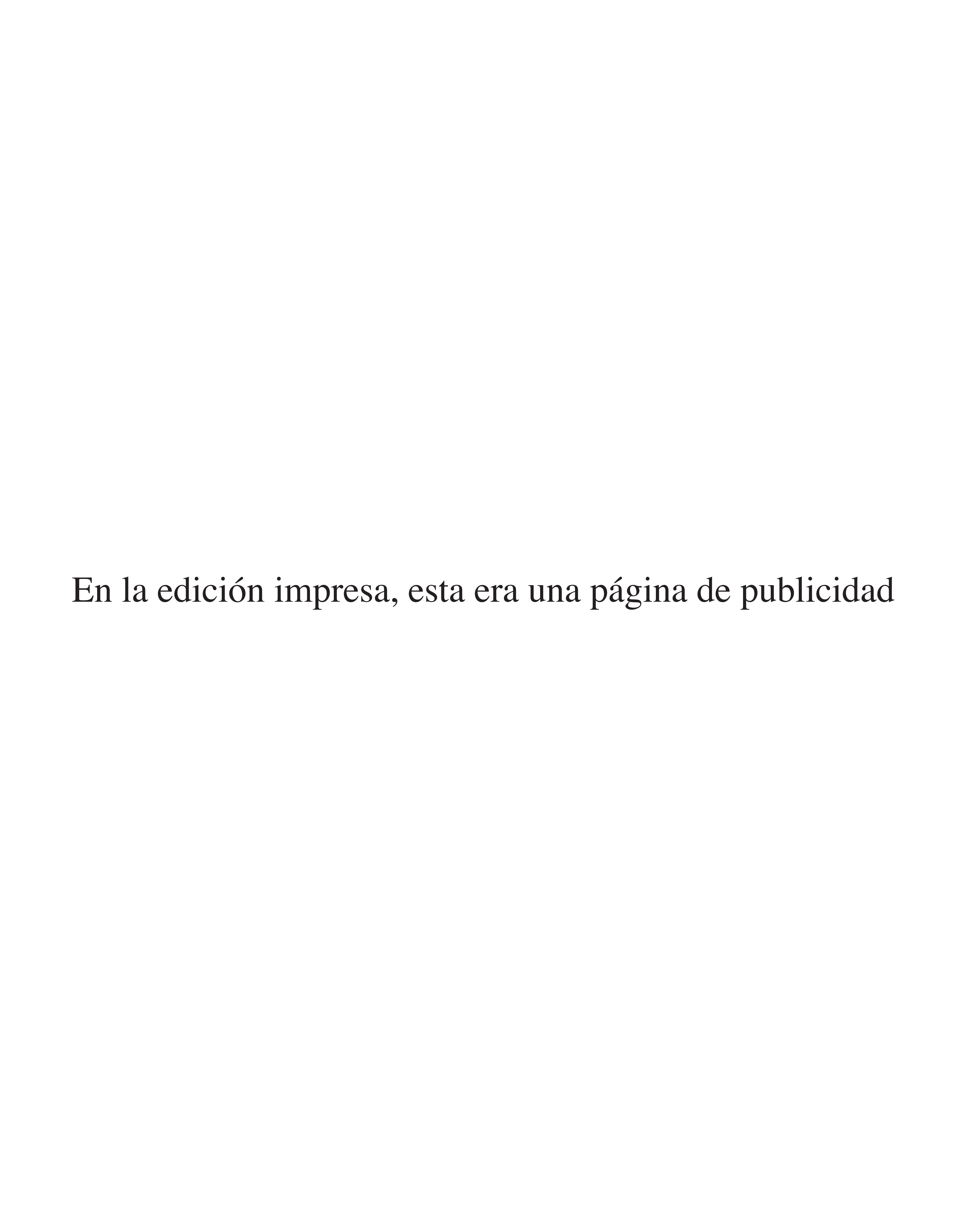
¿Por qué... tan a menudo se trata con tanto desprecio al consumidor español, al no traducir juegos muy importantes, en los que es vital la comprensión de los textos presentes en el juego?

¿Dónde... está el «Duke Nukem Forever» que 3DRealms lleva preparando más de cinco años, del que no enseñan ni se sabe nada nuevo desde hace tiempo inmemorial, y del que aún no se ha anunciado siquiera una fecha aproximada de lanzamiento?

¿Cómo... se explica que tras comprar un juego tengamos que descargar mil actualizaciones y parches para corregir cientos de bugs?

¿Cuál... será el futuro de un proyecto tan prometedor y ambicioso como era la segunda parte de «Outcast», tras el lamentable cierre de Appeal, la compañía responsable de sacarlo adelante, por falta de liquidez?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e–mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



NEVERWINTER NIGHTS

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

Casi perfecto

LA OTRA NOTA: 100

En mi humilde opinión, creo que la nota es un poco escasa, ya que ningún juego de rol que hayamos visto ha representado tan fielmente los juegos de rol de mesa.- Iván Martín

«Neverwinter Nights» es el JDR más completo y fidedigno de cuantos hemos visto. No obstante, una nota tan alta debe quedar reservada para juegos perfectos y, aunque nos pese, no podemos asegurar que éste lo sea. Por ejemplo, no podemos controlar directamente a más de un personaje.

Jorge Portillo (autor de la review)



EN CONTRA

Complejo

LA OTRA NOTA: 83

Creo que os habéis pasado. Lo he probado y no parece tan bueno ni tan espectacular como decís. Es lento de jugar, aburrido y demasiado complicado. Además las animaciones son bastante limitadas. -Fernando Gómez

Este juego adapta las reglas de la tercera edición del juego de mesa Dungeons & Dragons al pie de la letra, lo cual supone una gran complejidad en el desarrollo del juego. No obstante, el uso de un interfaz extraordinariamente intuitivo facilita el acercamiento de todo tipo de jugadores y la intensidad del argumento nos seduce partida tras partida. Las animaciones de los personajes pueden ser un poco limitadas, pero la calidad de los gráficos y del sistema de iluminación en tiempo real compensan este defecto, y desde luego es de lo mejor que se puede ver en el género.

Jorge Portillo, (autor de la review)

GRAND THEFT AUTO III

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

Increíble

@ «GTA III» es un juego increíble, divertidísimo e innovador, que tiene de todo (conducción, acción, etc) y que bien se merecía una nota más alta.

LA OTRA NOTA: 98
Rodrigo Gracia

Estamos de acuerdo en que se trata de un juego sobresaliente, capaz de encganchar a jugadores de todo tipo. Sin embargo, cabe criticar la ausencia de alguna modalidad multijugador y los excesivos requerimientos que exige de nuestro ordenador. De cualquier forma, un 90 no es una nota tan baja...

Nacho Cuezva, (autor de la review)

MOTO GP

MICROMANÍA: 90

Poco realista

@ He probado «Moto GP» y no me parece nada del otro mundo. Los gráficos me parecen normalitos y la conducción no es demasiado realista, teniendo en cuenta que las motos nunca se caen al suelo por mucho que lo intentes.

LA OTRA NOTA: 65
Carlos Cifuentes

Pocos juegos han conseguido reproducir la sensación de velocidad que obtenemos sobre una motocicleta tan fidedignamente como «Moto GP». La calidad de los gráficos dependerá de la tarjeta 3D que poseas y, como explicaba en mi artículo, necesitarás de una GeForce 3 o una ATI Radeon para activar todos los efectos visuales. Aunque la tecnología DYNE permite una simulación física extremadamente realista, es cierto que es complicado que nuestro piloto caiga al suelo, aunque es un pequeño defecto que no lastra la jugabilidad.

Anselmo Trejo, (autor de la review)

SOLDIER OF FORTUNE II

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

Muy bueno

@ Me gustan mucho los arcades en primera persona. El último que he jugado ha sido «Soldier of Fortune II». Tras leer la review publicada en vuestra revista, esperaba mucho menos de él, pero me he encontrado un juego extremadamente realista y muy, pero que muy bueno. ¿Por qué tiene entonces una nota tan baja?

LA OTRA NOTA: 92
Juan Carlos Polín

Aunque es un juego impecable a nivel tecnológico, «Soldier of Fortune II» no deja de ser un típico arcade en perspectiva subjetiva, que poco o nada aporta al subgénero, con un desarrollo que resulta tópico y lineal. Aunque se puede limitar, la violencia explícita presente en el juego es, en muchos casos, gratuita. Coincidirás conmigo en que se trata de una característica poco halagüeña.

Nacho Cuezva, (autor de la review)

CRAZY TAXI

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

Un clásico

@ He jugado a «Crazy Taxi» y me ha gustado un montón. Es exacto a la versión de Dreamcast, así que no entiendo por qué le ponéis una nota tan baja como es un 70. ¿Acaso no respetáis ni los clásicos?

LA OTRA NOTA: 85

La versión PC de «Crazy Taxi» conserva todas las virtudes que convirtieron la versión Dreamcast en un referente en su género. Sin embargo, han pasado dos años desde que apareciera el juego y el tiempo no pasa en balde. Los programadores de AM2/Hitmaker han traducido literalmente el código original de la versión Dreamcast, sin erradicar problemas técnicos como el incesante clipping o el deficiente sistema de detección de colisiones, ni aprovechar la potencia de los actuales PCs.

Nacho Cuezva, (autor de la review)

MOBILE FORCES

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 55

Muy divertido

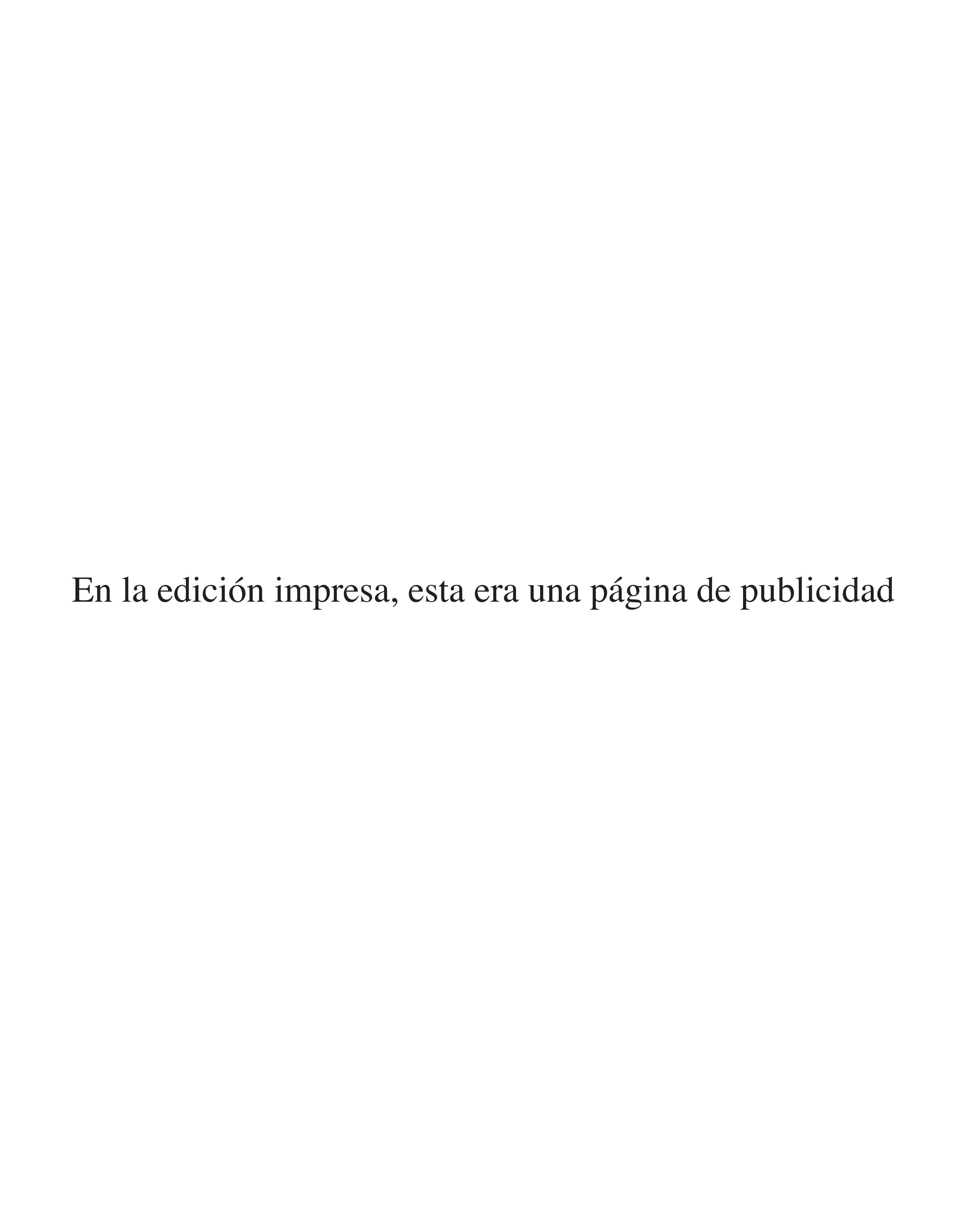
Acabo de comprarme «Mobile Forces» de Rage y no lo encuentro tan malo como decís. A mí me parece muy divertido.

LA OTRA NOTA: 75
Andrés Collado

Estamos de acuerdo en que «Mobile Forces» es un juego divertido y lleno de acción. En el modo individual, no obstante, la diversión se reduce notoriamente tras unas cuantas partidas, al menos en comparación con el multijugador.

Jorge Portillo, (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Reportaje

EL TEMA DEL MES...

1

2

3

4

5

6

7

8



ID SOFTWARE & DOOM

La revolución del videojuego tiene nombre propio

Hace algo más de una década nació una compañía cuyo destino era cambiar el modo de hacer las cosas en el mundo de los juegos, id Software. El año que viene se cierra una trilogía que en ese momento cumplirá también una década. Y cuando «Doom III» aparezca, se volverá a cambiar el modo de hacer las cosas, para siempre. Pero, ¿cuál ha sido su origen?

Todo comenzó cuando los fundadores de id Software (John Carmack, Adrian Carmack, John Romero y Tom Hall) decidieron programar aquello que les gustaba para una plataforma que, por entonces, no era precisamente la más popular como soporte de videojuegos, el PC. Pero de una cuantas buenas ideas nació una primera serie de títulos que, por un lado, afrontaban los estilos más conocidos en 1991 («Commander Keen», con las plataformas), y por otro empezaban a investigar en una incipiente "tecnología", las tres dimensiones («Catacombs 3D» y «Hovertank»).

No pasó mucho tiempo, sin embargo, hasta que otros estudios y compañías se fijaron en que ese muchacho llamado John Carmack se dedicaba a crear las herramientas necesarias en programación para que diseñadores y artistas pudieran quedar libres del engorro de depender de aquello se podía o no hacer, y centrarse en crear los juegos en sí.

Un buen puñado de títulos de la época que, en apariencia, nada tienen que ver con id Software como compañía, llevan la coletilla "engine by John Carmack", como sello distintivo.

Y LLEGARON LAS 3D

John Carmack, tras un primer año de id Software en que «Commander Keen» les dio cierta popularidad y renombre, se dedicó de lleno a dar vueltas a una idea para un juego en lo que serían unas aparentes tres dimensiones. La historia era relativamente simple, para poder centrarse en aquello que al equipo más le gustaba: la acción. Se trataba de un soldado americano, prisionero en un castillo nazi durante la Segunda Guerra Mundial. El objetivo era tan simple como escapar del mismo, no sin antes recorrer las mil y una habitaciones que este edificio contenía, eliminando a todo tipo de enemigos.

Por supuesto, hablamos de «Wolfenstein 3D». Título que, en todo caso, no era totalmente correcto, ya que esas 3D no eran sino aparentes, ya que toda ►►

ÉXITO TRAS ÉXITO

La carrera de id Software comenzó hace ya más de diez años con los juegos de la serie **«Commander Keen»**, pero no sería hasta 1992, con **«Wolfenstein 3D» (1)**, cuando el éxito comenzó a llamar a sus puertas de manera insistente, ante la revolución que suponía el paso a las tres dimensiones, aunque simuladas. Siguió a este título otro que asentó las verdaderas bases del género, **«Doom» (2)**, que tuvo su continuación sólo un año después, con **«Doom II» (3)**. El motor del juego serviría a otros estudios para crear títulos que daban un giro al factor argumental, como **«Heretic» (4)**, aunque manteniendo la esencia de la acción en primera persona. Pero fue en 1996 con **«Quake» (5)** cuando de verdad la cosa se puso seria. Id Software continuó mejorando la tecnología y la serie hasta llegar a **«Quake III» (6)**, en las navidades de 1999, y desde ese momento se pusieron manos a la obra para dar forma a una visión: un juego tan real que conmocionaría al jugador, y los cimientos de la misma industria del videojuego, **«Doom III» (7)**, que veremos en algún momento del año que viene. Parte de los responsables de **«Doom III»**, y de la misma historia de id y del videojuego, los tenéis aquí mismo (**8), Tim Willits y Todd Hollenshead**.

Primera impresión



SÍ nos gusta

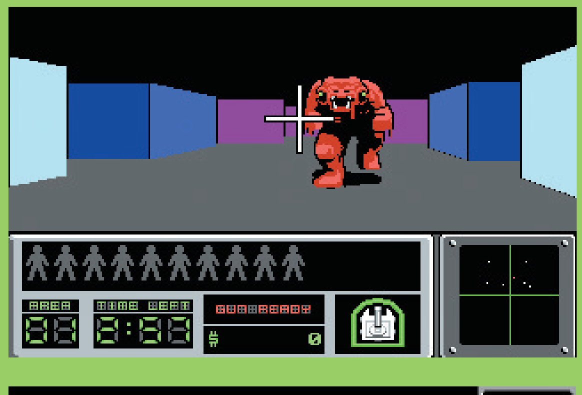
- El espectáculo que promete «Doom III».
- Que id Software siga siendo fiel a sus principios.
- Que cada nuevo juego de id suponga una revolución técnica.
- Que las series clásicas («Wolfenstein») sigan perpetuándose.
- Los juegos de otras compañías basados en la tecnología de id Software

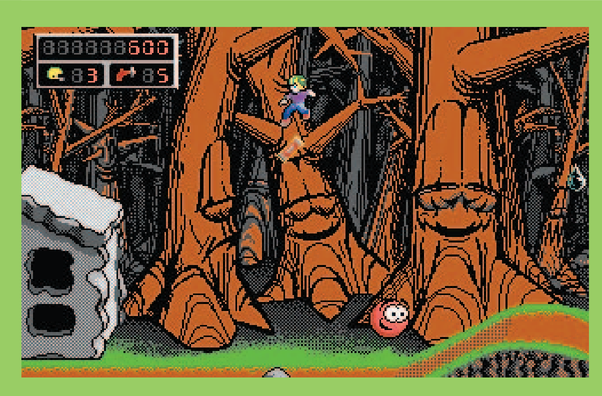
NO nos gusta

- Tener que actualizar el hardware cada vez que sale un juego de id Software.
- Tener que esperar un año para jugar con «Doom III».
- Que el estudio ofrezca tan poca información sobre sus desarrollos.

LA PRIMERA SIEMBRA

El primer juego oficial de id Software como estudio (aunque no de John Carmack) fue «Hovertank 3D», un "encargo" en que intervinieron, además del propio Carmack, John Romero, Tom Hall y Adrian Carmack (los fundadores originales de la compañía). A éste, claro, le siguieron los populares títulos de la serie «Commander Keen», todos protagonizados por el mismo personaje y donde haría su aparición el hoy ya famoso "dopefish", personaje tantas veces homenajeado por los propios chicos de id («Quake»), o incluso por estudios como Remedy, en «Max Payne». Luego llegaría «Catacombs 3D», antes de que se produjera la gran explosión con «Wolfenstein 3D».



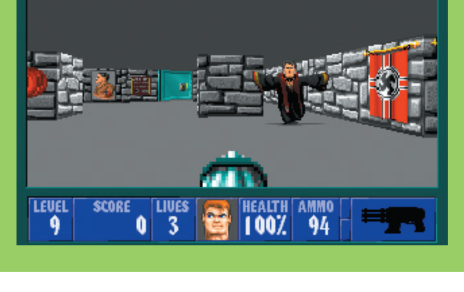






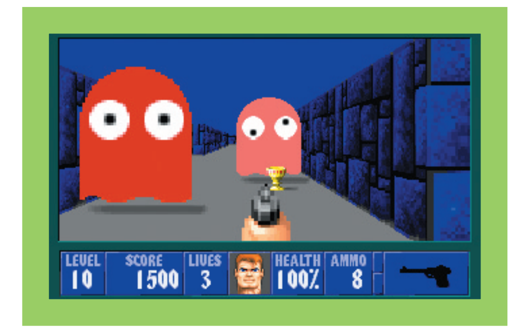


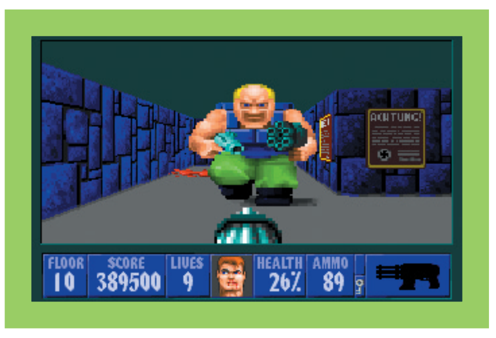












LA PRIMERA REVOLUCIÓN

La aparición de «Wolfenstein 3D» y, más tarde, «Spear of Destiny» supuso el verdadero nacimiento de un género: la acción 3D. Era 1992, todos éramos más jóvenes y teníamos menos canas y los PC empezaban a dar verdaderas muestras de por dónde irían los tiros en el futuro.

El hecho de controlar a un personaje en perspectiva subjetiva por un entorno pseudo 3D (en realidad, todo era 2D pero el trabajo con "sprites" y perspectivas "engañaba" al jugador) suponía algo totalmente distinto a cualquier otro juego que se hubiera visto hasta el momento. Sin embargo, John Carmack, el chico, no estaba del todo contento y sabía que se podía conseguir algo mucho mejor, y mientras los otros miembros de id se afabanan en terminar el juego, él ya daba vueltas a un nuevo motor para un juego que estaba diseñando Raven, «Shadowcaster». Este motor, que sería el embrión de «Doom», era llamado por entonces por los chicos de id "They're Green and Pissed" (obviaremos la traducción) y permitía moverse en distintos pisos y alturas.

Diez años después del primer «Wolfenstein» id Software quiso retomar la idea original y dar un nuevo empujón al título, para lo que acordó con Gray Matter el desarrollo de «Return to Castle Wolfenstein», ampliamente conocido por todos.


ID SOFTWARE &DOOM

Y NACIÓ «DOOM»...









Cuando «Spear of Destiny» vio la luz, Carmack tenía la primera beta del nuevo motor en un estado más o menos funcional. Era mucho más primitiva de lo que sería el juego final, pero ya contaba con una base sólida. El nombre fue casi lo más curioso de «Doom». Carmack lo sacó de un diálogo de la película "El Color del Dinero". Cuando le preguntan a Tom Cruise lo que lleva en un estuche (su palo de billar), su respuesta es "Doom". Carmack cogió la idea y el resto, como se suele decir, es historia.
«Doom» apareció en 1993, y fue seguido casi de inmediato (un año después), por «Doom II». La locura se desató y los jugadores de todo el mundo comenzaron a comprobar cómo su PC no sólo se convertía en una máquina de juegos explosiva sino que, además, podían jugar en red, multiplicando la diversión.
En 1995 y 1996 aparecieron las últimas ediciones del juego («Ultimate Doom» y «Final Doom»), que aportaban algunas mejoras y ampliaciones de niveles.
Como curiosidad, cabe citar que «Doom» tenía que ser el juego que aparecería en la película "Aliens", pero parece que el control creativo sobre el diseño se iba a escapar de manos de id Software y, finalmente, se negaron a ello. Argonaut tomó el relevo y la escena de la película hoy muestra un flamante matamarcianos…

la tecnología del juego se basaba en explotar concienzudamente "sprites" en dos dimensiones y jugar con sus escalas, de modo que el jugador percibiera una sensación de tridimensionalidad que no era tal.
Los miembros de id se afanaban en crear aquello que estaba destinado, quizá sin saberlo, a crear una revolución en el mundo del PC. Pero no era suficiente para John Carmack..
Por aquel entonces, como se ha mencionado, id colaboraba con distintos equipos de desarrollo que usaban la tecnología diseñada por Carmack como base de sus trabajos. Era 1992, y un estudio llamado Raven empezaba a preparar un título también "en 3D". Algo que más tarde sería conocido como «Heretic», aunque aún tenía mucho trabajo por delante. Mientras id terminaba «Wolfenstein 3D», Carmack, que no estaba en absoluto contento con el resultado de éste, daba vueltas en su cabeza a nuevas posibilidades que se podrían empezar a experimentar en el juego de Raven: múltiples alturas, más detalle gráfico, posibilidad de opciones multijugador… Y cuando comenzó a vislumbrar por dónde tenían que ir los tiros, vio una película y surgió un nombre.

LA APARICIÓN DE «DOOM» SUPUSO EL VERDADERO NACIMIENTO DE LA ACCIÓN 3D

NACE UN GÉNERO

El nombre, por supuesto, era «Doom». Y en torno a él, se construyó uno de los juegos más importantes en la corta historia del videojuego y del género de acción. Múltiples "sprites" en pantalla, texturas en los escenarios, ascensores, edificios formados por varios pisos… y la posibilidad de conectar dos ordenadores o jugar hasta cuatro jugadores en red. Toda una revolución. ►►





EN EL MUNDO DE LAS CONSOLAS

**No es habitual que id Software reconozca que cualquiera de sus juegos vaya a aparecer en alguna consola. Y con «Doom III» no han hecho una excepción...
Ahora bien, una de las últimas versiones que veremos de un juego de id, «Return to Castle Wolfenstein», para PS2 y Xbox, tiene ya muy poquitas semanas de desarrollo por delante. En el momento de su presentación, el estudio albergaba serias dudas sobre la viabilidad de la consola como soporte óptimo para un juego como el "remake" de «Wolfenstein» pero, aunque con ciertos recortes, ahí está, como prueban las imágenes disponibles.
Pero... ¿será posible que «Doom III» aparezca en una consola? Ante tal pregunta, la respuesta de Todd Hollenshead fue, al menos, sincera: "no lo sabemos". Parece que las dudas son bastante serias sobre una posible versión de PS2. Xbox tiene algún viso más de realidad, aunque no está confirmado. "Debemos depurar aún mucho el software y ver que tal responde la máquina", comenta Todd al respecto. Pero, sobre todo, sorprende la apostilla que, inesperadamente, introduce... "y sobre GameCube, la verdad es que no hemos podido estudiar todavía el hardware, pero dadas sus especificaciones, es posible que sea una alternativa bastante real..."
Que los jugadores de consola no desesperen, porque al menos, con estas palabras, hay una esperanza que puede convertirse en realidad.**

EL ESPECTÁCULO

Su primera aparición oficial al público de PC fue en la edición del E3 de este 2002 (no contamos la primera versión de Mac mostrada meses antes). Y se confirmó a última hora su presencia en el evento. Pero estamos seguros de que nadie olvidará esa fecha con facilidad.

«Doom III» nace como una revolución tecnológica pero, sobre todo, como una apuesta más que fuerte por parte de id Software del juego dedicado al usuario individual. Por supuesto, las opciones multijugador existirán, pero «Doom III» está pensado como una experiencia inmersiva que lleve al jugador a pensar que realmente está metido en el mundo del juego. En palabra de Todd Hollenshead, "queremos hacer que el jugador lo pase mal… que se asuste, que se crea trasladado a otro mundo, que se sienta dentro del juego." Y vaya si lo están consiguiendo. La ambientación, la iluminación, el realismo, las animaciones, el sonido… ¡Ah, el sonido! Dolby Digital 5.1 en tiempo real para crear la experiencia más alucinante de juego, acompañada por el apabullante realismo de las imágenes. No se trata sólo de crear un nuevo motor y una tecnología que darán mucho de sí en el futuro, sino de crear, realmente, un nuevo modo de hacer juegos. «Doom III» ha matado el mundo del videojuego como hoy lo conocemos, y abre una nueva puerta a un futuro realmente inimaginable.







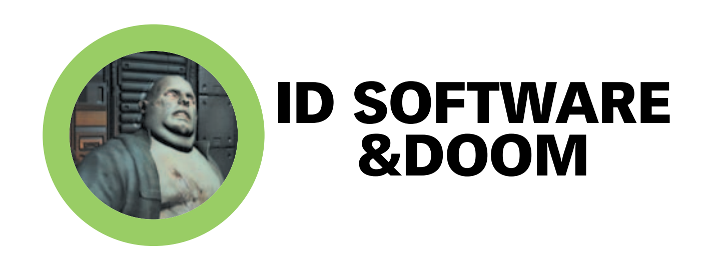
Para redondear lo que «Doom» supuso para el videojuego, id comenzó a potenciar la filosofía del "shareware", de modo que se podía probar el juego antes de comprarlo, y cuando el título, y su continuación «Doom II» ya habían obtenido un amplio número de seguidores en todo el mundo, liberaron el código y lo pusieron a disposición de los usuarios de todo le mundo para que pudieran crear sus propias versiones del juego, o "mods".
Desde «Doom», multitud de compañías y estudios comenzaron a sacar juegos de acción "en 3D". Desde los creados por estudios afines a id, como Raven, hasta otros como 3D Realms, con uno de los títulos más relevantes del género: «Duke Nukem 3D».

EL GRAN SALTO

Habían pasado tres años desde que «Doom» naciera y convulsionará los cimientos de la industria. Id Software se había dedicado a lanzar dos nuevos títulos de la saga que, básicamente, englobaban el juego original más distintas ampliaciones («Ultimate Doom» y «Final Doom»). Pero id no se había limitado a "vivir de las rentas". En estos años, Carmack, como genio creador, no había permanecido en absoluto inactivo.

«DOOM III» PROMETE CAUSAR UNA REVOLUCIÓN TOTAL EN LOS CIMIENTOS DEL VIDEOJUEGO

En el más absoluto de los secretos, id había estado trabajando en el gran salto que iba a suponer la segunda revolución tecnológica para el PC (y en la práctica para la industria). El salto a los polígonos y a lo que se puede identificar como tres dimensiones reales venía de la mano de «Quake». Es 1996, y casi nadie puede salir de su asombro ante lo que se ve en pantalla: modelos animados que ofrecen volumen real, y no una superposición de "sprites" en distintas perspectivas.
También el nombre de «Quake» tiene su historia, y es que según cuenta la leyenda se trata del "nick" con que John Carmack se identificaba en sus partidas en red de «Doom».
Como había ocurrido hasta ahora con los juegos de id, estos se caracterizaban siempre no sólo por su tecnología, sino por su jugabilidad. Los proyectos quedaban formados por un sólido bloque de diversión, adic-



ID SOFTWARE &DOOM











EL RENACIMIENTO



Todo parecía dicho en el mundo de la acción 3D. «Doom» había sentado las bases y cientos de clones surgían como caracoles tras la lluvia por todo el mundo. El mejor de todos ellos, sin duda, fue «Duke Nukem 3D» (del que algún día veremos su continuación, suponemos). Pero Carmack, claro, no había estado inactivo durante los cuatro años que pasaron desde que «Doom» apareció.

En 1996 llegó un nuevo nacimiento del género con «Quake». Los entornos, por primera vez, eran realmente 3D. Distintos pisos, alturas, rampas, modelos 3D de los personajes… los "sprites" habían muerto y los polígonos recibían una calurosa bienvenida en el mundo del videojuego. Y claro, desde ese momento nada ha vuelto a ser igual.

Id Software continuó mejorando la jugabilidad y tecnología poco a poco, con «Quake II» y «Quake III», donde se dio el salto al multijugador como referencia principal. Algo que no deja de ser curioso cuando miramos a «Doom III» y encontramos una historia dedicada al modo individual, y un mundo totalmente inmersivo, muy alejado de lo que son las batallas entre múltiples usuarios.

ción, un sencillo interfaz de usuario y una calidad técnica fuera de toda duda.

El estudio, además, había venido ampliando de forma considerable las posibilidades de los modos multijugador, opción que se vio definitivamente consolidada con el lanzamiento de la, por el momento, última entrega de la saga (y su posterior expansión): «Quake III Arena». En opinión de muchos grandes nombres de la industria, aquel fue uno de los pasos más inteligentes que id podía haber dado para potenciar el género de la acción.

Pero «Quake III Arena» no supuso sólo un cambio radical en la estrategia de id Software, sino que como todos los productos de la compañía, e inevitablemente relacionado con el aspecto tecnológico, suponía poner en práctico otro de los apartados que marcaban el sello personal de la compañía. Prácticamente cada nuevo juego de id ha supuesto un salto tal que ha precisado, casi de forma obligada, la modificación del hardware para mejorar el PC del jugador.

Id lo tenía muy claro desde el primer «Quake», donde se empezó a apostar fuerte por las, en aquel entonces casi desconocidas, tarjetas aceleradoras 3D. Uno de los primeros "chips" que soportaban el suavizado de texturas y la aceleración gráfica era el Verité, de Rendition, del que «Quake» extraía todo lo mejor.

LA TECNOLOGÍA QUE DESARROLLA ID SIEMPRE OBLIGA A MEJORAR EL EQUIPO PARA PODER JUGAR

Y SE PRESENTÓ «DOOM III»

Y de nuevo, tras un aparente silencio, id rompe todos los esquemas. Durante el tiempo que Gray Matter se dedica a diseñar, junto con id Software, un "remake" de «Wolfenstein», Carmack trabaja afanosamente en un proyecto.

Se presenta por vez primera en la edición 2002 del E3, y todos los que ven "aquello" se quedan de piedra. No sólo parece real, sino que parece que el usuario está dentro del juego, como jamás ha conseguido ningún otro título de acción.

En palabras de Todd Hollenshead, "esa era la visión de John (Carmack). Se trataba de crear una atmósfera totalmente inmersiva, para lo que era necesario disponer de un motor lo bastante potente que permitiera trabajar con las luces y sombras de un modo que no se había conseguido hasta ahora (…) Los efectos de relieve, luz, sombra, reflejos, etc. es lo que de verdad crea el ambiente terrorífico de «Doom III»".

Pues sí, porque de eso se trata, y no de otra cosa. «Doom III» está siendo creado para poner, literalmente, los pelos de punta al jugador. Es un juego oscuro, tenebroso, claustrofóbico… Totalmente distinto de cualquier otro juego de id Software. Como Tim Willits afirma "no tiene nada que ver crear un juego como «Doom III» con lo que hicimos en «Quake III» (…) Un producto multijugador te obliga a crear escenarios abiertos, donde puedas ver al rival. En «Doom III» se ha hecho justo lo contrario. No se trata sólo de hacer un juego oscuro, sino que la flexibilidad del motor, que no da pistas sobre lo que es o no interactivo, permite jugar con esa opción de romper el escenario para que aparezca un monstruo."

«Doom III» está en camino. Y te va a asustar. Prepárate porque id está a punto de reinventar el videojuego.

F.D.L.



EL HOMBRE DETRÁS DEL JUEGO

John Carmack es un tipo bastante tímido, poco amigo de entrevistas y dedicado a su trabajo con total devoción. Pero no es el típico "freak" que sólo vive para eso. Su genialidad, no cabe duda, le permite estar muy por delante del resto pero ante todo, es su visión de cómo deben ser las cosas y hacia donde hay que dar los pasos correctos, lo que ha permitido hacer de id Software lo que es hoy.

Muchas veces se ha acusado a id de hacer juego sin historia, argumento ni guión. Pero la verdad sea dicha, lo que tienen como referente en ese apartado les basta y sobra.

John Carmack ha sido el responsable de la creación y diseño de los motores de las series de «Wolfenstein», «Doom», «Quake», y ahora «Doom III» y lo que venga (que seguro que vendrá algo en años venideros). Un programador que es todo un referente en el mundo del videojuego, y al que rodean los mitos de sus Ferraris, el ser asesor de algunas de las principales compañías de hardware gráfico y, ante todo, un genio sin igual, hoy por hoy.

No one Lives Forever 2

Sólo para tus ojos

La espía más sexy del mundo de los videojuegos regresará a finales de año en la segunda parte de «No One Lives Forever», un juego de acción en primera persona, repleto de intriga y buen humor.

Primera impresión


nos gusta

- La potencia del nuevo motor Jupiter de LithTech.
- El sentido del humor presente en el juego. La gran variedad de armas y gadgets disponibles.
- La inclusión de un sistema de puntos de experiencia.


nos gusta

- Algunas animaciones resultan algo bruscas.
- El elenco de enemigos es poco variado.
- La opción de ocultar cadáveres no resulta, a la hora de la verdad, demasiado útil.
- La escasa novedad de sus planteamientos; poca originalidad, vamos.

PRIMERA IMPRESIÓN:

Un arcade divertido y adictivo, con una tecnología de lujo.



BUENO REGULAR MALO

Cate Archer, la superespía protagonista de «No One Lives Forever» está a punto de regresar con una nueva aventura. «A Spy in H.A.R.M.´s Way» es el título del nuevo programa que prepara Monolith, un juego en 3D de acción y espionaje ambientado en la década de los 60. En esta ocasión, Archer tendrá que verse las caras de nuevo con H.A.R.M., la diabólica organización terrorista empeñada en acabar con su vida.

Modalidades de juego

Aunque «No One Lives Forever 2» es un juego pensado esencialmente para un solo jugador, también incluirá modalidades multijugador. De momento, sólo se ha confirmado un modo cooperativo para cuatro jugadores, pero los diseñadores prometen sorpresas en la versión producida. No obstante, la modalidad individual es la única que permite saborear el divertido argumento del juego en todo su esplendor que, si cabe, resulta aún más divertido que el del juego original. «No One Lives Forever 2» hace gala de un extraordinario sentido de humor, que queda patente en el diseño de personajes y misiones, en numerosas líneas de diálogo y en los artilugios de espionaje que utiliza Archer. Sirvan como ejemplo el gato explosivo robotizado, la cómica relación entre el director de H.AR.M. y su insidiosa madre, o las reflexiones en voz alta de Archer sobre sus problemas para mantenerse a dieta.

«No One Lives Forever 2» está pensado para ofrecer un sistema de juego más abierto que su predecesor, que permite al jugador atacar el programa como si de un arcade de acción directa se tratase, o bien adoptar una actitud más táctica, en la que predominen la ocultación y el sigilo. El juego se ha equilibrado en esta ocasión para que resulte mucho más sencillo ocultarnos de los enemigos o escapar de ellos una vez que nos hayan descubierto. No en vano, por primera vez en la saga se incluye la posibilidad de inclinarnos, tanto para comprobar qué sorpresas se ocultan tras la siguiente esquina como para evitar los ataques de nuestros enemigos.

Esta segunda parte incluye un sistema de puntos de experiencia característico de

> **¿Sabías que...**
> una de las armas con que cuenta Archer es un racimo de bananas, con las que puede derribar a sus enemigos a distancia?

El motor gráfico Jupiter genera gráficos 3D de gran calidad e incorpora un sistema físico muy realista.

Los sistemas de partículas son mucho más complejos en esta edición.

La fase del tornado es, sin ninguna duda, una de las más espectaculares de todo el juego.

los JDR. Cate Archer cuenta con diferentes habilidades (ocultación, sigilo, lucha, uso de artilugios, etc). A lo largo de la aventura iremos obteniendo puntos de experiencia, que podremos repartir entre las distintas habilidades. Estos puntos de experiencia nos ayudarán a perfilar las capacidades de nuestro personaje, adaptando la jugabilidad del programa a las habilidades que hayamos escogido. En la práctica, la inclusión de esta nueva característica ►►

A qué se parece...



«No One Lives Forever» es la primera aventura de Cate Archer y guarda evidentes similitudes con su sucesor.



«Project I.G.I.» está protagonizado por un soldado de elite, con acción al más puro estilo James Bond.



En «Metal Gear Solid» también teníamos que infiltrarnos en bases y enfrentarnos a todo tipo de enemigos.

ESTA SEGUNDA PARTE INCLUYE UN SISTEMA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA CARACTERÍSTICO DE LOS JDR

asegura la posibilidad de rejugar el programa de muchas formas diferentes.

Nuevas armas y gadgets

La continuación de «No One Lives Forever» incluye un dilatado arsenal de armas y artilugios, muy superior al visto en la primera parte del juego. En lo referente a la primera categoría, encontraremos pistolas, ametralladoras como la Ak-47 o una clásica "tommy gun", aturdidores eléctricos para dejar fuera de combate a nuestros enemigos silenciosamente, ballestas, un bolso convertible en lanzagranadas, katanas, granadas y minas explosivas. El elenco de gadgets disponibles es muy amplio y sugerente, entre los que destacan la cámara de fotos con forma de lápiz de labios y la antes mencionada mina de proximidad con forma de gatito. En esta ocasión también podremos manejar diferentes vehículos, aunque el equipo de desarrollo mantiene en secreto el diseño definitivo de los mismos.

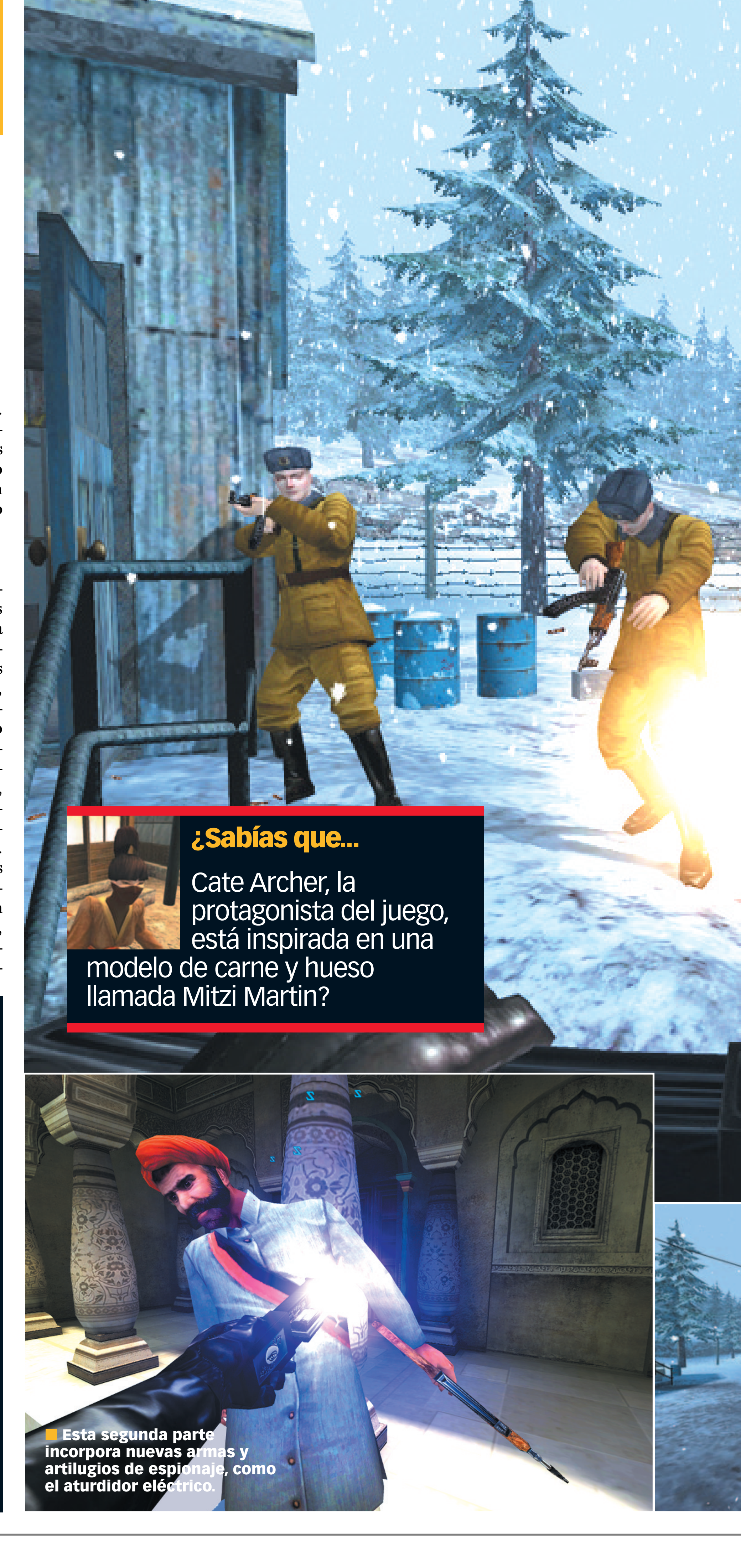
Diseño de niveles

En su segunda aventura, Archer viajará por todos los confines del mundo para evitar la crisis nuclear, desde el Japón feudal hasta las exóticas calles de la India, pasando por las instalaciones del ejército soviético ocultas en la tundra siberiana. Todos los decorados incluyen objetos interactivos, que pueden jugar en nuestro favor o en nuestra contra durante las misiones. H.A.R.M. ha contratado los servicios de una red asesinos ninja especializados en todo tipo de artes marciales, que serán nuestros principales enemigos. No obstan-

Decisiones humanas

LOS PATRONES de inteligencia artificial de los enemigos han mejorado notablemente en esta edición. El equipo de programación ha empleado un nuevo sistema de conducta basado en objetivos, con un nivel de importancia variable y ponderado para cada situación. Los enemigos adaptan su comportamiento a los estímulos más acuciantes para ellos en cada momento y reaccionan de esa manera a las distintas situaciones que se les van planteando a lo largo de la aventura.

LOS ENEMIGOS dedican su tiempo libre a echarse la siesta, ir al servicio o fumar cigarrillos. Si hacemos un ruido y llamamos su atención, la inteligencia artificial cambiará su orden de prioridades para investigar el suceso y buscar una solución. En caso de enfrentamiento directo, podrá elegir entre patrones como ponerse a cubierto, activar la alarma o buscar refuerzos, según las circunstancias en las que se encuentre. Todos estos patrones varían aleatoriamente en cada nueva partida, por lo que nunca podremos esperar la misma conducta en los enemigos que nos vayamos encontrando. Habrá que andarse con mucho ojo.



¿Sabías que...

Cate Archer, la protagonista del juego, está inspirada en una modelo de carne y hueso llamada Mitzi Martin?

Esta segunda parte incorpora nuevas armas y artilugios de espionaje, como el aturdidor eléctrico.

Camina por la sombra

LA OCULTACIÓN es la clave del éxito en «No One Lives Forever 2». Los escenarios incluyen numerosas zonas de sombra, en las que pasaremos desapercibidos ante los guardias.

EL INDICADOR de ruido es una herramienta muy útil. Se trata de un minúsculo aparato que indica gráficamente el nivel de decibelios que provocan nuestros movimientos.

LOS ESCENARIOS incluyen objetos móviles e interactivos. Si, por descuido, derribamos alguno de estos objetos, el ruido puede descubrir nuestra posición.

LOS SUBTERFUGIOS que podemos usar para llamar la atención de los enemigos son variados, desde los más sencillos, como lanzar piedras, hasta activar luces o abrir puertas.

te, los adversarios más llamativos y estridentes son un grupo de corpulentos mimos pertenecientes a un club mafioso, diestros en el uso de ametralladoras.

Motor jupiter

Todas las mejoras técnicas presentes en «No One Lives Forever 2» están sustentadas por el motor gráfico Jupiter de LithTech. Por el momento, es ésta la versión más poderosa disponible de la tecnología LithTech, cosa que se nota en numerosos aspectos del juego. La calidad de los modelos 3D y de los escenarios es treinta veces superior a la del juego original. En esta edición se ha implementado animación facial, movimiento separado del torso y la cabeza y sombras volumétricas proyectadas en tiempo real, entre otras cosas.

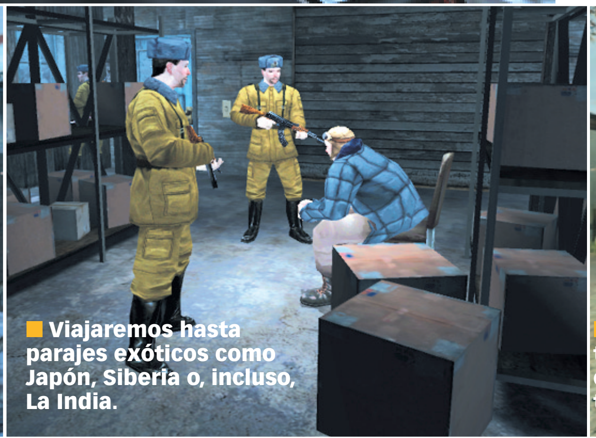
Prometedor

«No One Lives Forever 2» nos ha dejado un buen sabor de boca en esta primera versión. Se trata de un título muy prometedor, tanto por su avanzada y potente tecnología, como por su divertido argumento.

I.C.C.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **MONOLITH/SIERRA/VIVENDI**
- Género: **ACCIÓN**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **OTOÑO 2002**
- Página web: **www.noonelivesforever.com**


Los enemigos se rigen por patrones de inteligencia artificial mucho más complejos.


Viajaremos hasta parajes exóticos como Japón, Siberia o, incluso, La India.


Nuestra espía tendrá que enfrentarse con todo tipo de enemigos.

Battlefield 1942

Invasiones a lo grande

Permaneced atentos al lanzamiento de «Battlefield 1942», porque sus creadores han encontrado la forma de hacernos regresar en el tiempo para revivir las mejores batallas de la Segunda Guerra Mundial. ¡Y sin sufrir un rasguño!

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Los mapas son gigantescos y detallados.
- Manejar vehículos de combate es un gustazo.
- Los modelos 3D son fieles a la contienda original.
- Las posibilidades de juego parecen enormes.
- Los efectos de partículas son espectaculares.

NO nos gusta

- Los elevados requisitos técnicos del motor gráfico.
- Las estructuras sólidas son indestructibles.
- La IA de la infantería todavía debe mejorar un poco para ser más competitiva.

PRIMERA IMPRESIÓN:

La recreación de batallas abiertas es una apuesta muy atractiva.



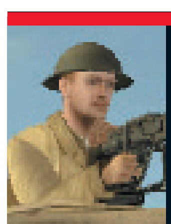


En este juego tendremos que encorsetarnos en la piel de uno de los miles de jóvenes en edad de combatir, haciendo el petate y partiendo al campo de batalla sin apenas mirar atrás. Una vez allí, escogeremos nuestra tarea (infantería, artillería, pilotaje) dentro de nuestro ejército, con la esperanza de que la experiencia adquirida y una buena táctica sean suficientes para defender la patria. A grandes rasgos, podemos decir que «Battlefield 1942» nos propone una inmersión realista en las contiendas más duras de los últimos años de la Segunda Guerra Mundial, pero de una forma un tanto diferente y apasionante.

No es lo mismo...

Lo cierto es que viendo las pantallas del juego publicadas a lo largo de los últimos meses, y dejando al margen coincidencias argumentales, resulta lógico pensar que Electronic Arts está intentando explotar una nueva franquicia de títulos basados en el éxito de «Medal of Honor». Sin embargo, los componentes del veterano grupo suizo Digital Illusions Studios nada tienen que ver con los desarrolladores de 2015 y su proyecto lleva en marcha suficiente tiempo como para considerarse totalmente independiente y original. La versión final nos permitirá seleccionar cualquiera de las cinco facciones históricamente más relevantes (América, Alemania, Inglaterra, Rusia y Japón), cada una de ellas con sus vehículos y unidades de infantería específicas, amén de tres modos multijugador (deathmatch, captura de bases y conquista) desarrollados en más de quince mapas (islas, desiertos, trincheras...). Todo ello aderezado por un sistema de gráficos suficientemente potente como para representar con todo lujo de detalles los terrenos, vehículos y armas de la época.

A priori, no parece que estemos ante otro arcade de acción lineal. Imagináoslo: Llevamos un lanzacohetes por el desierto. De pronto, detectamos la presencia hostil de un tanque alemán. Nuestro compañero saca su rifle y fulmina al hombre que maneja la ametralladora. Solo falta un buen disparo de artillería para destruir el vehículo. Nos agachamos, cargamos el tubo y lanzamos un misil a su carrocería, errando el tiro. No



¿Sabías que...



En cierto modo, el estilo de juego cooperativo fuerza a repartir tareas en los vehículos.

En la versión final del juego podremos tomar los mandos de diversos puestos de artillería.

El juego nos ofrece la posibilidad de disputar batallas multitudinarias en escenarios inmensos.

hemos calculado bien la distancia. Inmediatamente, observamos aterrados como el cañón se gira hacia nosotros. Sentimos una tremenda explosión… Nuestro cuerpo ha sido elevado diez metros en el aire para luego caer inerte sobre la arena.

Acción en libertad

Batallas tan famosas como Guadalcanal, Iwo Jima, Miday, Wake, Omaha Beach o Stalingrado no podrían representarse con fidelidad si los programadores de «Battlefield 1942» no hubieran pensado antes en la forma más eficaz de conjugar jugabilidad y fluidez en un mismo plato. Por eso, no es de extrañar que se haya desechado el uso del motor gráfico de «Quake III» (potente pero limitado a mapas demasiado pequeños) en pro del motor original convenientemente mejorado de «Codename Eagle», capaz de soportar la simulación de grandes y accidentadas extensiones de terreno pobladas por cientos de ele- ▶▶

A qué se parece...



«Medal of Honor» se ambienta en la 2ª Guerra Mundial, pero en misiones de un solo hombre.



En «Renegade» también se podían conducir vehículos de combate con manejo cooperativo.

EL JUEGO TOMA ELEMENTOS DE ÉXITO DE OTROS TÍTULOS PARA CREAR UN CÓCTEL DE ACCIÓN Y ESTRATEGIA

mentos móviles, incluso en las peores condiciones de carga. Y cuando decimos elementos móviles, no sólo nos referimos a infantería, sino a más de treinta clases diferentes de vehículos de combate a disposición del jugador. Sin duda uno de los puntos fuertes del juego.
Aunque la versión analizada para este artículo parece muy estable y adelantada, no incluía el modo de campaña, por lo que sólo podemos hablaros del modo de juego "skirmish" o multijugador. Este nos sitúa en un mapa con bases o puntos clave preestablecidos, sobre los que seleccionamos nuestro lugar de aparición. Obviamente, ambos bandos lucharán por invadir el terreno enemigo, asegurando las zonas conquistadas hasta dominar la batalla. En el papel, esto no suena especialmente trepidante, pero os aseguramos que una vez a lomos de un tanque Tiger alemán o un cazabombardero británico la cosa cambia, y mucho.
Evidentemente, no controlaremos a todos nuestros efectivos a la vez, a pesar de que las batallas serán multitudinarias. Para suplir la necesidad de tener que estar pendientes de dirigir a nuestro ejército no sólo existen una serie de comandos básicos de equipo, sino que será la CPU la que se encargue de manejar a nuestros compañeros. Si morimos en combate, simplemente pasaremos a la siguiente oleada de refuerzos, añadiendo una penalización al número de unidades disponibles (hasta que estas se agoten). Eso sí, parece seguro que el número de teclas necesarias para manejar todos los vehículos disponibles será bastante elevado, lo que exigirá un nivel de práctica alto, ya que la mayoría de carros de combate podrán ser manejados de forma cooperativa.



La inclusión de aviones es una de las características más solicitadas por los jugadores.

La extensión del terreno aconseja el uso de vehículos de transporte ligero.

Pilotar un caza bombardero con destreza es uno de los retos del juego.

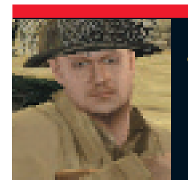
Por tierra, mar y aire





PILOTAR VEHICULOS de combate parecía casi un paso obligado en el género de la acción táctica, y aunque en algunos juegos como «Medal of Honor» ya hemos podido experimentar algo parecido, los aficionados demandaban la posibilidad de utilizarlos en los modos online. «Battlefield 1942» no sólo atiende a las peticiones populares, sino que va mucho más allá de lo previsto.

HASTA 35 UNIDADES móviles cubriendo los tres medios naturales (tierra, mar y aire) formarán parte de la versión definitiva, permitiéndonos controlar jeeps todo terreno, tanques ligeros, morteros móviles, transportes blindados, cazas bombardero e incluso gigantescos portaaviones. Casi nada.



¿Sabías que...

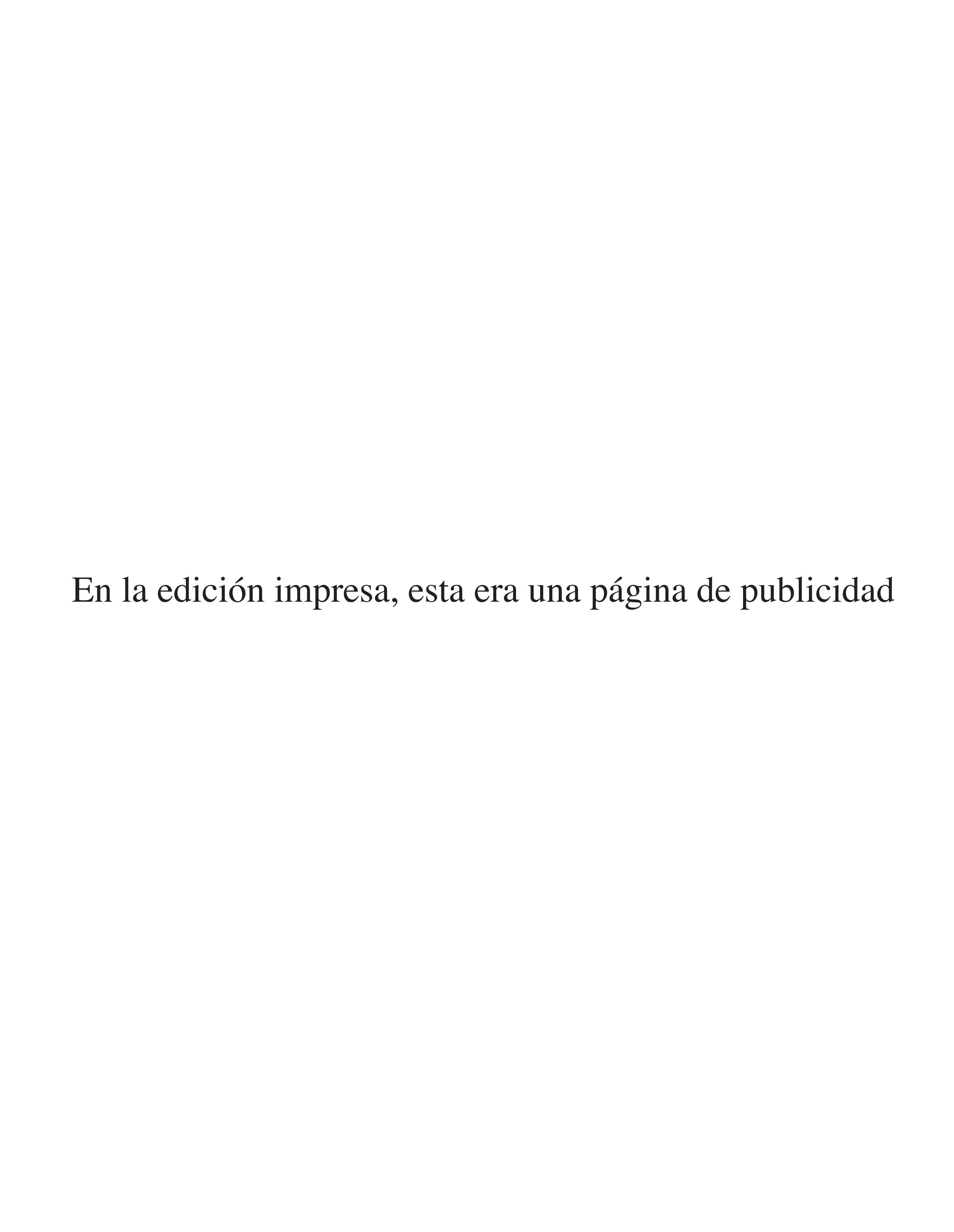
el modo multijugador permitirá participar simultáneamente hasta a sesenta y cuatro jugadores para conseguir la recreación de batallas épicas?

Póker de Ases

«Battlefield 1942» parece tomar positivamente elementos de éxito de otros títulos para adaptarlos a su propia dinámica, creando un curioso cóctel de acción, táctica y estrategia. El uso de terrenos irregulares de gran extensión, la existencia de vehículos manejables, la adopción de estrategias de combate, las capturas de bases enemigas o el realismo del sistema de daños parecen tomar un poco de los mejores títulos de acción de los últimos años.
Por otro lado, el apartado gráfico no tiene nada que envidiar. Con las opciones de detalle al máximo, los efectos de explosiones y partículas son de un realismo fuera de lo común.
Tanto los rostros de los soldados como las texturas de los edificios y vehículos disponen de un acabado soberbio, y aunque el juego permite ejecutarse en equipos modestos, ha sido diseñado para sacar el mayor partido de tarjetas GeForce4 y Radeon 8500.
A pesar de algunas carencias funcionales detectadas en la versión evaluada, podemos hacernos una idea bastante clara de lo que el producto final llegará a ofrecer, y así os lo hemos mostrado en este avance. Sin embargo, debemos recalcar que el juego apenas estaba concluido en un 40%, por lo que es lógico pensar que la versión final potenciará todo lo dicho aquí. Todavía resta por pulir el manejo de algunos vehículos, mejorar la IA y depurar el multijugador. Pero si todas estas características quedan potenciadas lo suficiente, estamos convencidos de que será una de las grandes apuestas de este otoño.

J.M.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **DICE STUDIOS / ELECTRONIC ARTS**
- Género: **ACCIÓN**
- Fecha de lanzamiento: **OCTUBRE DE 2002**
- Localización: **SIN CONFIRMAR**
- Página web: ***www.battlefield1942.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

James Bond in Nightfire

La clave es la acción

La primera aparición en PC del agente secreto más famoso del mundo tendrá lugar el próximo invierno, en una explosiva mezcla de acción y aventura que pretende hacerte vivir las mismas sensaciones que las películas.

Aunque James Bond ya había hecho sus pinitos en el género de acción en el mundo de las consolas, los jugadores de PC aún no habían tenido oportunidad de toparse con el personaje creado por Ian Fleming. Y en esta su primera aventura en los compatibles promete ofrecer todo aquello que se le puede y debe exigir a un personaje de tanta fama. No en vano, la responsabilidad del desarrollo en PC ha recaído sobre Gearbox, equipo que ha dado ya pruebas de su buen hacer tras su trabajo en las ampliaciones de la serie «Half-Life».

Una aventura diferente

En contra de lo que cabría esperar, «Nightfire» es un juego totalmente original y que no se inspira en el guión de la próxima película de James Bond ("Die Another Day"), actualmente en producción. La historia en torno a la que gira el juego, sin embargo, no se aleja demasiado de los cánones de los argumentos de cualquier película "Bond". Un malo malísimo, Rafael Drake, tiene como objetivo (¡qué original!) dominar el mundo, y el servicio secreto británico se lo impedirá a toda costa.

A partir de aquí, se desarrolla una trama que nos lleva por todo el mundo, a través de escenarios de gran belleza y detalle; una historia en la que el antagonista de Bond pondrá todos los medios a su alcance para que nuestro espía muera de forma horrible, ya sea en los Alpes austriacos, en una base submarina del Pacífico Sur o en, atención, una estación espacial donde se desarrollan unas fases de lo más divertidas en ambiente de gravedad cero. Son sólo algunos de los más de diez ambientes distintos donde "Nightfire" despliega su acción. Aunque no todo se limita a pegar tiros.

Espía con estilo

Si la historia de James Bond se distinguen por algo es por ese "glamour" algo decadente que destilan. Hermosas mujeres, lujo asiático, un tono de chulería en el protagonista que siempre marca estilo y, claro, la habilidad y el talento, amén de los "juguetitos" tecnológi-

Primera impresión


SÍ nos gusta

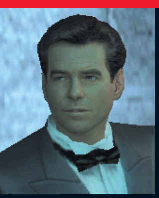
- ▲ La combinación de acción directa y sigilo.
- ▲ Los numerosos "gadgets" tecnológicos del protagonista.
- ▲ La cinematográfica ambientación.
- ▲ Las misiones en gravedad cero. ¡Todo un reto!


NO nos gusta

- ▼ Lo del malo que intenta dominar el mundo ya está un poco pasado.
- ▼ Que las misiones de conducción se reserven para las versiones de consolas.
- ▼ De momento, el multijugador se limita al "deathmatch".
- ▼ Se presumen unos requisitos elevados.

PRIMERA IMPRESIÓN: El juego ideal para los amantes de la acción y del mundo de 007.

BUENO REGULAR MALO



¿Sabías que...

Pierce Brosnan, el actual James Bond cinematográfico, ha prestado su imagen para el modelo 3D del protagonista?



Bond, James Bond, sólo podía aparecer en un juego plagado de hermosas mujeres.

El reloj "maravilla" que proporciona Q se convierte en uno de los objetos más originales de Bond.

El juego combina misiones de acción con otras de sigilo, al más puro estilo «Metal Gear».



A qué se parece...



«Half-Life» es la referencia para un juego de acción donde la historia tiene una importancia vital.



«No One Lives Forever» ya introdujo el tema de los agentes secretos en el género de las acción.

cos, que distinguen a un espía de su majestad. «Nightfire» no es un cúmulo de misiones en las que avanzar pegando tiros, aunque también. En muchas misiones el sigilo se vuelve fundamental, e infiltrarse en territorio enemigo es una constante a lo largo del juego. «Nightfire» se perfila como el juego que James Bond se merecía. Este invierno veremos si el agente secreto más famoso, es capaz de resolver su misión más complicada: divertir a los jugadores de todo el mundo y no perder esos elementos que hacen tan especiales las aventuras de 007.

F.D.L.

▶En preparación:
PC,PS2, GAMECUBE.XBOX
▶Estudios/Compañía:
GEARBOX, EUROCOM/EA
▶Género:
ACCIÓN/AVENTURA
▶Localización:
SIN CONFIRMAR
▶Fecha de lanzamiento:
INVIERNO 2002
▶Página web:
www.jamesbond.com/games/nightfire.html

The Thing

Terror en estado puro

Si creías que ya lo sabías todo sobre el "survival horror" prepárate para lo que va a llegar este otoño. «The Thing» trae todo el terror con que la película del mismo nombre inundó los cines en los ochenta.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- La fenomenal y claustrofóbica ambientación que se está consiguiendo.
- La combinación de puzzles, acción e interacción con los personajes.
- La posibilidad de influir sobre los personajes secundarios.
- Que el argumento no sea idéntico al de la película.
- El "gore" y la violencia.



NO nos gusta

- Demasiadas influencias de «Resident Evil»... sólo tal vez.
- La violencia y el "gore" (sí, otra vez).
- Parece que será un juego muy, pero que muy difícil.

PRIMERA IMPRESIÓN: Para los amantes del terror y los seguidores de «Resident Evil».



La película de John Carpenter, en que se inspira «The Thing», provocó, tras su estreno en 1982, el nacimiento de una legión de seguidores. Muchos de ellos encontrarán en el juego de Computer Artworks una atmósfera que ha recreado a la perfección el terror que inundó las salas de cine hace veinte años. Pero Computer Artworks no quiere escudarse tras una licencia, sin más, para lo que ha querido continuar el argumento de la película creando una historia que tiene lugar justo después de lo que se veía en la pantalla grande.

Resident... Thing

Se ha perdido toda comunicación con una expedición científica en una base antártica. Un grupo de militares es enviado a la base para investigar lo que ocurre y tomar, si es necesario, cartas en el asunto. Pero nadie puede imaginarse con lo que se van a encontrar allí. Una criatura alienígena ha despertado de un letargo de eones y ha provocado caos, terror y muerte. Pero lo peor es que posee una habilidad especial para transformarse en aquello que mata y que, en cierto modo, asimila morfológicamente. No se puede confiar en nada ni en nadie. Nunca sabrás si estás delante de la "cosa" hasta que sea, quizá, demasiado tarde.

Ahora viene aquello de si fue antes el huevo o la gallina, porque si «The Thing» ofrece puntos de encuentro más que evidentes con «Resident Evil», no es menos cierto que la película estaba ahí hace veinte años. Bien, puede no ser más que mera anécdota, puesto que Computer Artworks se está preocupando por dar a «The Thing» un aspecto único. Su motor gráfico, totalmente 3D, y su diseño estético lo alejan del clásico de Capcom, pero su diseño de acción, pese a ser un "survival horror", también ofrece innovaciones y atractivos detalles. «The Thing» ofrece un curioso combinado de acción directa (armas de todo tipo, vamos), resolución de puzzles e interacción con personajes secundarios. Pero estos tienen un papel bastante más relevante que el que esta definición puede dar a entender. Aunque nuestro protagonista, el que manejamos de forma directa, es único, la influencia que éste provoca en el resto de personajes, y del modo en que confíen o desconfíen de él será clave para resol-



¿Sabías que...

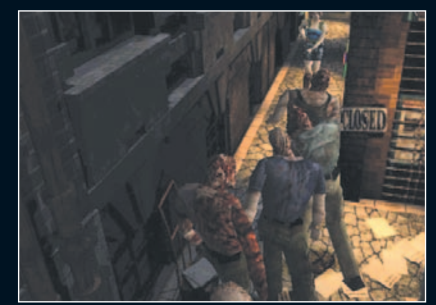
John Carpenter, responsable del clásico de cine de los 80, ha estado supervisando parte del proyecto?

■ El fuego se convertirá en uno de los mejores aliados del protagonista contra las monstruosas criaturas del juego.

■ La interacción con los personajes es una pieza clave del juego.

■ La ambientación llega a ser sobrecogedora. ¿Te gusta el "gore"?

A qué se parece...



■ «Resident Evil» se ha convertido en el modelo a seguir por todos los "survival horror" de nuevo cuño.



■ «Silent Hill» goza de una gran ambientación, una buena referencia para «The Thing».

ver el juego de uno u otro modo. Todo ello se redondea con una ambientación sencillamente magnífica. El diseño de escenarios, el sonido, la angustia y claustrofobia de algunas localizaciones y, bueno, sí, la evidente carga "gore" y violencia gráfica, conforman un conjunto realmente insuperable para los amantes del terror. Pero también los amantes de las buenas aventuras deberíamos mirar muy atentamente a «The Thing». Tras haber probado la primera versión jugable, te quedas con ganas de pasar más miedo. Y eso, en un juego, no es algo precisamente malo, ¿verdad?

F.D.L.

▶En preparación:
PC, PS2, XBOX
▶Estudios/Compañía:
C. ARTWORKS/UNIVERSAL
▶Género:
SURVIVAL HORROR
▶Localización:
SIN CONFIRMAR
▶Fecha de lanzamiento:
OTOÑO 2002
▶Página web:
www.thethinggames.com

Fahrenheit
Televisión interactiva

El concepto de aventura gráfica es revisado en «Fahrenheit», un curioso experimento que propone fusionar un videojuego y una serie de TV para dar lugar a un producto por entregas, repleto de elementos propios de la pequeña pantalla.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La introducción de recursos televisivos en el argumento del juego.
- La calidad del motor gráfico y la captura de movimientos.
- El original sistema de doce entregas sucesivas.
- El tratamiento de los personajes y su importancia en la aventura.

NO nos gusta

- Que pueda llegar a perder jugabilidad para asegurar el desarrollo del argumento.
- Tener que comprar ¡doce juegos! para tener la aventura completa.
- El interfaz del juego quizá resulte algo limitado.

PRIMERA IMPRESIÓN: Interesante, aunque habrá que ver cómo se resuelve la idea.



BUENO REGULAR MALO

Cada vez que uno tiene la tentación de pensar que en el mundo de los videojuegos ya está todo inventado llega alguien y se saca de la manga una idea si no revolucionaria, sí lo suficientemente original como para hacer que nos rasquemos la cabeza y digamos "¡Vaya!". En esta ocasión ha sido la compañía gala Quanticdream la que ha cogido el concepto clásico de aventura gráfica, y lo ha combinado con el espíritu de una serie de televisión para producir «Fahrenheit», una aventura que se irá desarrollando a lo largo de doce juegos, aunque cada uno de ellos podrá ser jugado de forma independiente.

Una historia de película

El juego está ambientado en Nueva York, en el año 2005, y su argumento gira alrededor de Lucas Kane, un individuo que una noche entra en estado de trance y asesina a la primera persona que se encuentra. Cuando se despierta debe huir de la ley y averiguar qué es lo que ha provocado el dramático suceso. A partir de esta historia principal, cada entrega del juego incluirá varias subtramas, unas que se continúan de un capítulo a otro, y otras que son autoconclusivas. Resulta especialmente interesante que a lo largo del juego podemos controlar a varios personajes, además del protagonista, lo que nos permite ver e influir en la historia desde todas varias perspectivas.

El sistema de juego será el habitual en la mayoría de las aventuras gráficas, con un gran énfasis en la conversación, pero también con abundantes puzzles e incluso algunas secuencias de ación. El interfaz empleado será de tipo minimal, sin menús intrusivos ni indicadores en pantalla, siempre con la idea en mente de que el juego resulte lo más "televisivo" posible y pueda llegar por igual tanto a los aficionados al género como a los que nunca han utilizado un videojuego.

Técnica

«Fahrenheit» utiliza el sistema Vicon 8 de captura de movimientos, el más avanzado del mercado y capaz incluso de capturar a varios actores a la vez, y lo combina con un avanzado sistema de cámaras y un potente motor 3D heredero del empleado en «Nomad Soul», pero desarrollado a partir de cero para este juego.

¿Sabías que...

Quanticdream es una de las pocas compañías en todo el mundo que posee su propio estudio de captura de movimientos?

Podremos controlar también a Carla, la inspectora de policía encargada del caso.

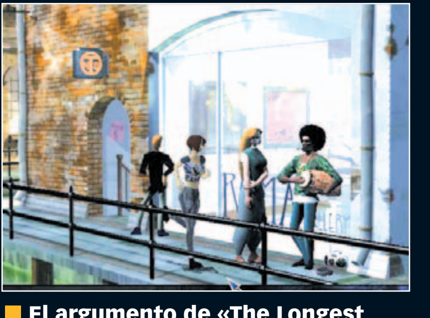
El sistema de cámaras utiliza los recursos propios del cine o la televisión.

El motor gráfico del juego hace gala de unas capacidades muy interesantes.

A qué se parece...



«Nomad Soul», planteaba un sistema de juego bastante parecido al de «Farenheit».



El argumento de «The Longest Journey», oscuro y futurista, guarda similitudes con el de «Fahrenheit».

Todo ello consigue dotar «Fahrenheit» de un interesante aspecto cinematográfico; y de hecho sus responsables reconocen sin sonrojos haberse inspirado en fuentes tales como las películas "Seven" o "El Club de la Lucha", o las series "Expediente X", "Twin Peaks" o "El Fugitivo".
Se trata, sin duda, de un concepto original que de llegar a buen puerto puede darle una buena sacudida al género de las aventuras gráficas. Esperemos, eso sí, que como ha sucedido con tantas otras ideas "revolucionarias" en el pasado, no se acabe quedando en humo.

J.P.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
QUANTICDREAM
▶Género:
AVENTURA
▶Localización:
Sin confirmar
▶Fecha de lanzamiento:
Finales 2002
▶Página web:
www.fahrenheitgame.com/

Batman Vengeance

El señor de la noche

Acción y plataformas, un claro síntoma de la adaptación del título de una versión precedente para consolas, son las credenciales de «Batman Vengeance». Pero la verdad es que, tras probar la primera versión jugable, el título promete.



Primera impresión

 **nos gusta**

- La fidelidad de la estética del juego con la serie de animación.
- La variedad de "gadgets" que maneja el personaje.
- Poder conducir los vehículos de Batman en algunas fases.
- La sensación de meterse de verdad en la piel del personaje.

NO nos gusta

- El control tiene demasiadas influencias "consoleras".
- Parece demasiado simple en ocasiones.
- El seguimiento de la cámara es un mareo.
- El sistema para revisar el inventario.

PRIMERA IMPRESIÓN: Promete diversión, aunque aún hay que arreglar el control y las cámaras.



Cuando Bob Kane creó su personaje más popular poco podía imaginarse que algún día acabaría metido en las "tripas" de un ordenador. Y mucho menos que ese juego se basaría en una serie de animación que, en cierto modo, reinventó al personaje. El caso es que «Batman Vengeance» llega con la aureola de adaptación del juego de consolas homónimo. ¿Hay que echarse a temblar?

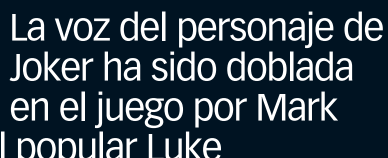
La batseñal en marcha

Una conspiración para acabar con el hombre murciélago, firmada por la mano del Joker, se esconde detrás del argumento de «Batman Vengeance». No es la primera vez, claro, pero Bruce Wayne tiene de su lado a Batgirl, sus vehículos, sus múltiples "juguetes", las habilidades propias de todo un héroe y… ¡a ti!

En las doce misiones que componen el juego, se desarrolla aquel argumento de forma bastante bien hilvanada, tropezando con misiones que van desde el combate continuo, hasta otras que invitan más al sigilo, la resolución de pequeños enigmas y el uso de los distintos "gadgets" que tan famosos ha hecho el hombre murciélago. En pocas palabras, se nota variedad y se consigue entretenimiento, pese al simple diseño que, de momento, parecen presentar algunas de estas fases. Eso sí, los enemigos finales, entre los que encontramos algunos de los archifamosos villanos de Batman, añaden un potencial muy refrescante al conjunto. Así, nos topamos con que el objetivo principal del juego parece destinado a cumplirse: meter al jugador en la piel del héroe, sin que éste apenas lo note.

¡Ay, ese control…!

Esta primera versión de «Batman Vengeance», en cualquier caso, acusa claramente su referente inmediato de ser una adaptación del original de consolas. El sistema de control está orientado a utilizar un "pad" y las cámaras todavía tienen que afinarse, pues el sistema automático de seguimiento del personaje no parece el más adecuado para afrontar algunos de los retos del juego.



¿Sabías que…

La voz del personaje de Joker ha sido doblada en el juego por Mark Hamill, el popular Luke Skywalker de "Star Wars"?

El juego logra meterte en la piel de Batman, pese al poco intuitivo control y los problemas de cámara.

En varias misiones controlaremos algunos de los vehículos del protagonista.

La cámara de primera persona es obligada para activar algunos elementos de los escenarios.

A qué se parece...



«Spider-Man» es la referencia directa, en juegos de superhéroes, y es más completo que «Batman».



«Harry Potter» es otro ejemplo de licencia ideada como combinación ligera de acción y plataformas.

Sí hay que destacar de «Batman Vengeance", en todo caso, su estética, fiel a la serie de animación pese a su aparente diseño espartano y muy, muy atractiva visualmente, así como las animaciones y, claro, el hecho de que estará traducido a nuestro idioma. Bueno, al menos en los textos de pantalla.

Así, nos encontramos con un título que parece que va a hacer algo más que cumplir, pudiendo convertirse en un juego notable a poco que se superen los problemas de esta primera versión. Quizá no se convierta en un clásico, pero promete ser realmente divertido.

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
UBI SOFT
▶Género:
ACCIÓN/PLATAFORMAS
▶Localización:
SÍ (TEXTOS)
▶Fecha de lanzamiento:
OCTUBRE 2002
▶Página web:
batmanvengeance.ubi.com

New World Order

La ley de la fuerza

El terrorismo se extiende como una epidemia por todo el mundo, y sólo tú puedes pararlo. La acción brilla en el título que está desarrollando Termite Games y que encuentra su verdadera razón de ser en el apartado multijugador.



Primera impresión



SÍ nos gusta

- El modo multijugador promete ser explosivo.
- La tecnología se ha puesto por completo al servicio del juego.
- La variedad y funcionalidad del armamento.
- El enorme detalle que se ofrece en escenarios y modelos 3D.
- Poder diseñar escenarios y "skins" con el editor.



NO nos gusta

- El modo individual casi parece una excusa.
- El modo de adquisición de nuevas armas es algo rebuscado.
- El realismo puede ser excesivo en ocasiones.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Será un duro rival** para «Counter-Strike». Ideal para multijugador.

BUENO REGULAR MALO

La fuerza conocida como "El Sindicato" extiende su poder y nefasta influencia por todo el globo, llevando a cabo acciones terroristas con el único objetivo de desestabilizar el orden mundial. Pero los dirigentes mundiales reaccionan creando los EAG (Equipos de Asalto Global), con capacidad operativa en cualquier lugar del mundo, y entrenados para hacer frente a las situaciones más adversas con un único objetivo: acabar con El Sindicato.

Todo por el multijugador

«New World Order» no se trata de un título dirigido exclusivamente al modo multijugador, ya que la campaña individual está ahí, con sus doce misiones diferentes, pero hay que reconocer que es el modo para varios usuarios donde Termite Games está volcando todo su esfuerzo. Lo que se intenta es conseguir un juego donde la acción en equipo y las tácticas se conviertan en lo más atractivo para reunir en una partida hasta a 32 jugadores.

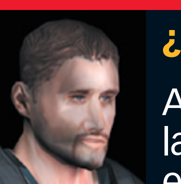
¿Que todo esto suena a «Counter-Strike»? Pues si no es así, nos parece que está muy cerca, desde luego. En todo caso, eso no pasa de ser una anécdota, pues «New World Order» cuenta con detalles de originalidad que lo hacen notable, al menos a priori.

Su jugabilidad ha sido diseñada para que el realismo se convierta en una aspecto clave en el conjunto.

No se trata sólo de los diseños de escenarios, el motor 3D, la simulación física, etc. sino de acción "real". Como el sistema de rangos que ostenta el juego. «New World Order» no ofrece la posibilidad de escoger un tipo concreto de personaje, sino que el modo en que juguemos determinará en qué nos especializamos. Así, no es posible conseguir armas cambiándolas por puntos o dinero. Tan sólo accedemos a ciertas armas cuando conseguimos subir de rango.

¿Demasiado realismo?

Si el realismo es clave en la acción de «New World Order», hay que mencionar que en Termite se lo han tomado quizá demasiado en serio. Un personaje no podrá llevar armas y equipo hasta reventar. Las armas



¿Sabías que...

Absolutamente todas las armas que aparecen en el juego son reales y las usan equipos antiterroristas en todo el mundo?

La fuerzas terroristas de "El Sindicato" son nuestro gran enemigo y con ellos nos enfrentaremos.

Las técnicas usadas por los equipos para infiltrarse en ciertos lugares son muy realistas.

El acoso de francotiradores emboscados será una constante en el juego.

A qué se parece...



«Codename Outbreak» coincide en el punto fuerte con «New World Order».



«Counter-Strike» es la referencia más clara para «New World Order», aunque no tiene modo individual.

son realistas y tienen un peso y unas limitaciones. Y cuanto más ligero vaya nuestro personaje, más rápido se moverá.

Otro aspecto relevante del realismo es el técnico. Los puntos de impacto, por ejemplo, se ajustan al píxel (literalmente), así que podremos quedar heridos de más o menos gravedad, según donde nos disparen y viceversa. ¿Interesante? Pues a esto añádele la posibilidad de editar modelos y misiones gracias a las herramientas que incluirá el juego. Si lo tuyo es la acción en equipo, tendrás que seguir muy de cerca este juego.

F.D.L.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **TERMITE GAMES /PROJECT 3 INTERACTIVE**
▶Género: **ACCIÓN/TÁCTICA**
▶Localización: **SIN CONFIRMAR**
▶Fecha de lanzamiento: **INVIERNO 2002**
▶Página web: ***www.termite-games.com/new_world_order/***

NHL 2003

Salta a la arena del hielo

EA ha decidido combatir el estancamiento mostrado en las series 2002 de sus juegos, dando prioridad a la jugabilidad, la IA y el juego online. Nuestra primera toma de contacto con «NHL 2003» demuestra que están cumpliendo su objetivo.

Primera impresión



nos gusta

- El control independiente del stick.
- Las paradas de los porteros.
- La cámara lateral tiene una colocación ideal para seguir el juego.
- Las animaciones son alucinantes.
- Las partidas en Internet serán cien por cien operativas.

NO nos gusta

- La interfaz de los menús es demasiado liosa.
- La realización de los graderíos con escaso detalle.
- Que el desconocimiento de este deporte en España sea su principal obstáculo.

PRIMERA IMPRESIÓN: Lleva visos de ser el mejor simulador deportivo creado por EA Sports.



Cada vez que nos hemos puesto manos a la obra con las versiones beta de la serie «NHL» sabíamos que nos íbamos a encontrar con una simulación de hockey hielo asombrosa por sus gráficos y animaciones, pero en esta ocasión hemos encontrado también nuevas aportaciones dirigidas a multiplicar por cien la jugabilidad. Y como en nuestro país no somos precisamente expertos en esta disciplina deportiva, vaya por delante que «NHL 2003» es un simulador, sí, pero que ni mucho menos hace falta ser un gran conocedor de este deporte para pasárselo bomba con él.

Respecto al modo multijugador online, que se perfila como protagonista de las series 2003 de EA Sports, en el momento de probar la beta aún no estaban operativos los servidores dedicados a «NHL 2003», pero sus responsables han asegurado que todos los servicios "Internet Matchup" van a ofrecer a los usuarios registrados desde Europa una experiencia de juego online hasta ahora desconocida por la fluidez y fiabilidad de la conexión siempre que se utilicen servicios de banda ancha.

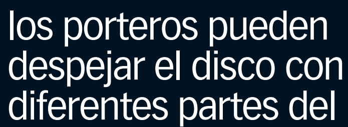
Los seguidores de la serie estarán encantados con el nuevo sistema de control de los jugadores, infinitamente más abierto y sencillo, porque se ha separado por completo el control del desplazamiento direccional del jugador con respecto al movimiento del "stick", lo que se traduce en que la posición de avance, un giro o la velocidad de patinaje del jugador no tienen porqué limitar las acciones con el stick, que se maneja de forma autónoma. Así, con un simple botón de acción es posible driblar con diferentes regates, realizar el clásico engaño del amago de disparo, tirar o pasar al primer toque, proteger el disco, etc. Este fenomenal aumento en la libertad de maniobras de juego se complementa a la perfección con una dinámica del disco mucho más elaborada que responde a las distintas zonas de impacto del stick, por lo que será muy importante enfilar bien el disparo para que los tiros a portería vayan angulados y a la máxima velocidad. El deslizamiento del disco, los despejes del portero con diferentes respuestas a la zona de contacto en el cuerpo, los rebotes en las esquinas curvadas, las intercepciones y los bloqueos también son un prodigio de







¿Sabías que...



los porteros pueden despejar el disco con diferentes partes del cuerpo y son tan reales que cometen fallos en los blocajes?

El control del stick es ahora totalmente independiente del control direccional del jugador.

La resolución de 1600x1200 píxeles nos permite admirar la majestuosa calidad gráfica de todo el entorno 3D.

Las cámaras disponen de un zoom muy efectivo para enfocar en primer plano la acción cercana a la portería.



A qué se parece...



Ha mejorado notablemente a «NHL 2002» en jugabilidad, realismo, IA y multijugador la red.



Con «Madden NFL 2002» comparte la espectacular puesta en escena de los placajes y peleas.

realismo en respuesta a las leyes de la física.

La IA, más que depurarse, da la sensación de haberse creado de nuevo para solucionar los comportamientos esquemáticos. Aunque es algo habitual en cada nueva entrega de un juego de EA Sports, no queremos dejarnos en el tintero la muy considerable mejora en las animaciones, que presentan unos movimientos repletos de fuerza y estilo.

Un juego de muchos quilates, en definitiva, es lo que se nos viene encima con este «NHL 2003», y muy especialmente por la novedad del multijugador en Internet, que promete, y mucho.

A.T.I

▶En preparación:
PC, Xbox, PS2, GameCube
▶Estudios/Compañía:
EA SPORTS
▶Género:
DEPORTIVO
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
Noviembre 2002
▶Página web:
En construcción

Swat: Urban Justice

Guerra de bandas

El último capítulo de la saga «SWAT» está ambientado en la ciudad de Los Ángeles. El cuerpo de operaciones especiales más eficaz de la policía tiene que intervenir para detener una guerra abierta entre bandas rivales.

Primera impresión



SÍ nos gusta

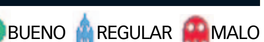
- La ambientación en una guerra de pandillas callejeras.
- La sencillez de manejo de escuadrones.
- La fidelidad con que se representan armas y artilugios de los SWAT.
- Las mejoras presentes en el apartado gráfico.



NO nos gusta

- Las animaciones resultan poco realistas.
- Los escenarios no parecen demasiado espectaculares.
- Las opciones de creación de equipos son las justas.
- Las escasas novedades que aporta al género y a la saga.

PRIMERA IMPRESIÓN: Poco original pero correcto; aúna virtudes de un arcade y de un juego táctico.



La última edición de «SWAT» es un arcade en 3D con una componente táctica muy acusada. Sin llegar a la profundidad estratégica propia de la saga «Rainbow Six», «Urban Justice» nos convierte en líder de un escuadrón SWAT, especializado en la lucha antiterrorista, en el rescate de rehenes y en la resolución de otras situaciones de emergencia. A lo largo de las 16 misiones que componen el modo individual, tendremos que organizar un escuadrón apropiado para cada situación (integrado por un máximo de 10 hombres), planificar los pormenores de la misma, equipar a nuestros hombres, asignar posiciones y, finalmente, supervisar la operación desde la primera línea de fuego. El apartado multijugador también está contemplado, incluyendo siete modos distintos (Coopertivo por equipos, Versus, Deathmatch, Trophy, Hunted, Team Deathmatch y Airsoft) para 24 jugadores.

Pandillas urbanas

«SWAT: Urban Justice» se diferencia de las anteriores en la fidedigna reproducción que hace de las bandas callejeras. Los diseñadores del juego se han inspirado en pandillas reales para dar vida a los más de 100 enemigos que aparecen en el juego. Tendremos a nuestra disposición 40 armas reales y artilugios de asedio para acabar con tamaña amenaza. La IA ha mejorado mucho respecto a entregas anteriores del juego. Todos los personajes reaccionan creíblemente ante nuestras decisiones e forma que cada partida es distinta a la anterior.

Principales mejoras

Las principales mejoras presentes en esta edición del juego tienen que ver con la tecnología. El motor gráfico Takedown aprovecha las ventajas de la versión 8.0 de DirectX, que permiten renderizados multitextura, sombreado ajustado al pixel, sistemas de partículas avanzados e iluminación dinámica con proyección de sombras en tiempo real.

Esta edición del juego incluirá un potente editor de misiones, que permite al usuario diseñar sus propios escenarios y después colocar, según su conveniencia, objetos, enemigos, fuentes de iluminación, etc. Una vez



¿Sabías que...

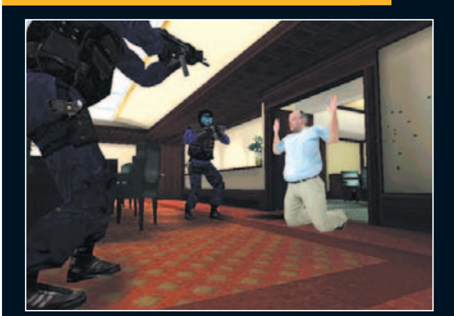
las armas son modificadas por el usuario, que puede diseñar sus propios prototipos personalizados?

Los personajes han ganado en complejidad, realismo y detalle en la nueva edición de «SWAT».

Las técnicas usadas por los equipos para infiltrarse en ciertos lugares son enormemente realistas.

Las misiones están ambientadas en escenarios marginales muy bien reproducidos.

A qué se parece...



«SWAT 3» es el antecedente directo y también trata sobre un grupo de operaciones especiales.



«Rogue Spear» es muy parecido, aunque la componente táctica cobra mayor relevancia.

construido el nuevo decorado, podremos fijar los objetivos de la misión, mediante un interfaz intuitivo y sencillo de usar.

La arquitectura abierta del editor permite la creación de Mods que luego pueden ser compartidos en Internet con otros usuarios.

«Urban Justice» saldrá a la venta a finales de verano. Aunque parece que no aportará demasiadas novedades a la saga, sí que incluirá sustanciosas mejoras en la jugabilidad y en la tecnología, así como una temática original, nada menos que una guerra de bandas en el centro de L.A., que sorprenderá a los aficionados.

I.C.C.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **SIERRA**
▶Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**
▶Localización: **NO**
▶Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE 2002**
▶Página web: **http://swatuj.sierra.com/**

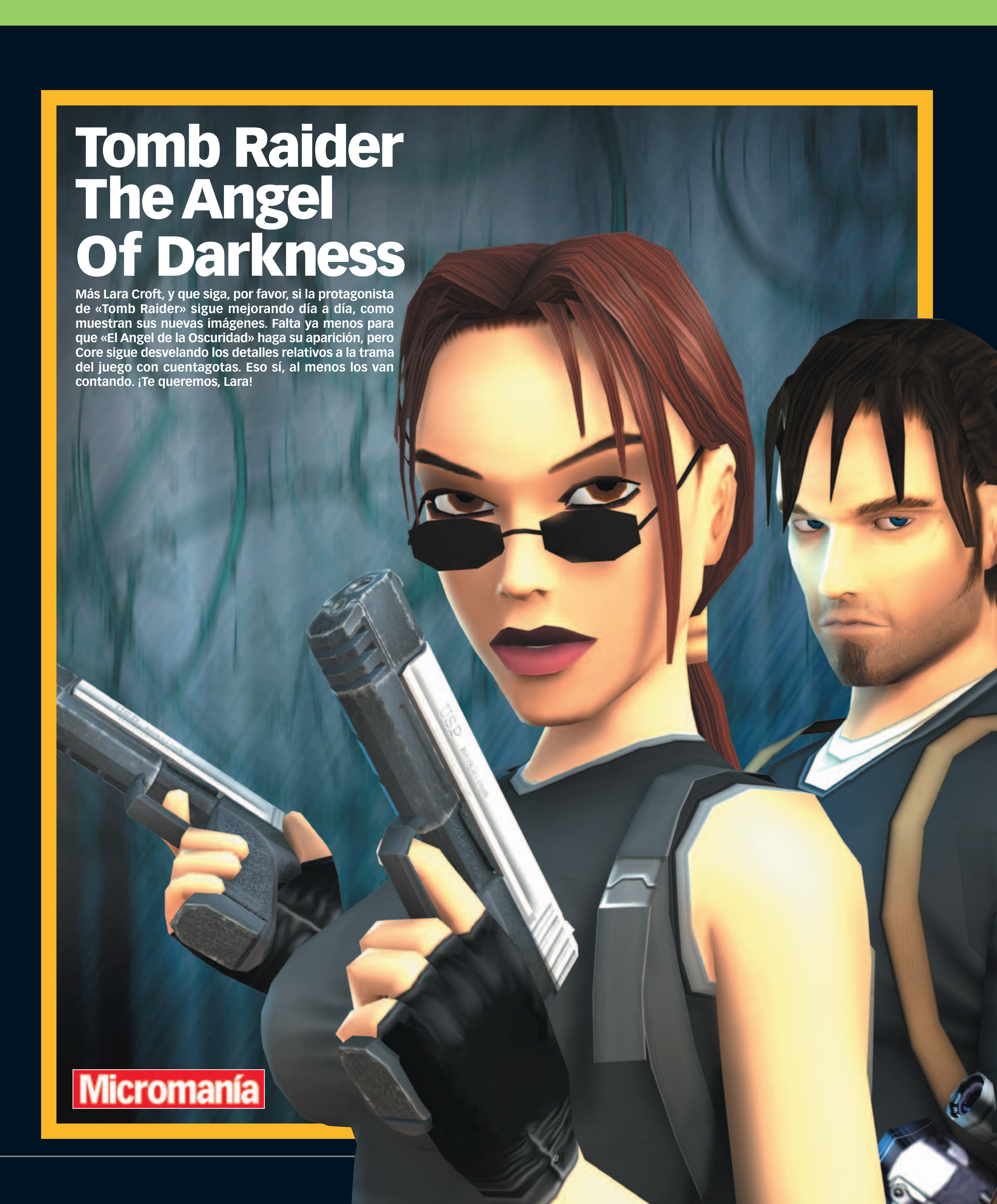


X-Men. Next Dimension

Vuelven los mutantes. Una de las sagas más prolíficas del cómic y del videojuego regresa al mundo de las consolas, con este «Next Dimension», que añade numerosas mejoras técnicas y de juego a los ya conocidos títulos de lucha protagonizados por la Patrulla X. Algunos de los personajes más carismáticos están asimismo de regreso, con el inefable Magneto y el impagable Juggernaut, entre los más conocidos.

Tomb Raider The Angel Of Darkness

Más Lara Croft, y que siga, por favor, si la protagonista de «Tomb Raider» sigue mejorando día a día, como muestran sus nuevas imágenes. Falta ya menos para que «El Angel de la Oscuridad» haga su aparición, pero Core sigue desvelando los detalles relativos a la trama del juego con cuentagotas. Eso sí, al menos los van contando. ¡Te queremos, Lara!





Star Wars Bounty Hunter

La aparición de un nuevo título de "Star Wars" siempre es una buena noticia, sobre todo si, como en el caso que nos ocupa, se es el afortunado poseedor de una PlayStation 2, el único formato para el que estará disponible «Bounty Hunter». El nuevo juego de LucasArts toma como protagonista a uno de los personajes que más relevancia han tomado en el universo "Star Wars" tras el estreno del Episodio II, para ofrecer un título de acción donde, por una vez, el malo es realmente el que manda.



Tron 2.0

Los seguidores apasionados de la película de Disney nos vamos a seguir comiendo las uñas hasta 2003, momento en que «Tron 2.0» verá la luz. Hasta entonces, la escasas imágenes que siguen apareciendo, tanto en lo que respecta a pantallas como a diseño artístico, siguen siendo un suculento aperitivo. Esperemos que dentro de poco podamos hincarle el diente a una primera versión beta oficial de este juegos...

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Luis Escribano

Volver a empezar

Viendo «Shogun» o el novísimo «Medieval», uno se acuerda de juegos viejos viejos, como «Joan of Arc» (en CGA cuatro colores) o «Centurion», que tenían el mismo sistema de juego (turnos para el mapa general y los recursos; tiempo real para las batallas), y que ponían en práctica un montón de buenas ideas (diplomacia, asesinos a sueldo, generales con distintos atributos) que, visto lo visto, todavía tienen total vigencia. El "tiempo real" trajo muchas cosas buenas, pero también se cargó la creatividad de medio sector. Volver la vista atrás quizá sea la mejor manera de recuperar el camino. Veremos dónde acaba este viaje.

LA CUESTIÓN DEL MES

¿Qué sugerirías para renovar un poco el anquilosado género de la estrategia?

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

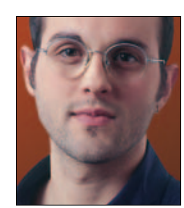
En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



NACHO CUEZVA
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Neverwinter Nights, Spider-Man, Syberia, Grand Theft Auto III.

La clave está, seguramente, en buscar un mayor realismo.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Warcraft III, Freedom Force, Icewind Dale 2, Nerverwinter Nights.

Que «Civilization» tenga multijugador, ya será un buen salto adelante.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, estrategia, acción.
A lo que juega: Warcraft III, Zanzarah, Syberia.

Lo mejor sería, sin duda, prohibir las continuaciones.



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Warcraft III, Etherlords, Sudden Strike 2.

Simplemente que tomen ejemplo de lo que se ha hecho con «Warcraft III».



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Spider-Man, Counter-Strike, Jedi Outcast, Battlefield 1942 (multi).

Acercar la estrategia al género de la simulación bélica.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.

ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

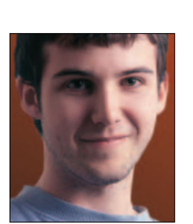


SÍ nos gusta

- Que la estrategia («Medieval Total War») busque nuevos caminos más allá de la base, los recursos y el tiempo real.
- Que el motor Infinity todavía siga dando que hablar, como demuestra «Icewind Dale 2».
- Las buenas aventuras gráficas: complejas, bonitas, inmersivas... como «Syberia»
- Los buenos juegos de acción, como la expansión «Resistance» o el sensacional «Conflict».
- Los juegos de trenes. (¡Nos encanta «Trainz»!)

NO nos gusta

- Que se aprovechen de nombres de películas («The Sum of All Fears») y de sagas históricas («Delta Force») para sacar juegos que son sencillamente malos.
- Los pocos escenarios que se incluyen en «Trainz».
- El interfaz de «Europa Universalis II», que lo único que hace es complicarlo todo innecesariamente.
- Que un juego tan interesante como «Divine Divinity» no tenga multijugador.
- Los pequeños detalles que impiden ser mejor a «Syberia» (escenarios estáticos, no poder "examinar").



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Neverwinter Nights, Syberia.

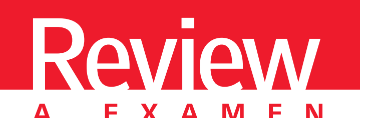
Que se rijan por reglas menos predecibles, que hagan pensar al jugador.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: Grand Prix 4, Moto GP, Tiger Woods 2002.

Incluir elementos de géneros como el rol o la aventura.

Índice de contenidos



Medieval: Total War

¡Qué Gran Guerra!



La peculiar combinación de estrategia en tiempo real y por turnos de que hace gala «Medieval: Total War», es una herencia de su antecesor, «Shogun», pero se ha llevado en este nuevo desarrollo a un virtuosismo y calidad totales.

En un género dominado por la acción en tiempo real, como la estrategia, resulta no sólo refrescante sino casi obligado pararse en la nueva producción de The Creative Assembly. Ahora bien, si eres un fanático de juegos como «Command & Conquer» y lo de planificar cada paso no es lo tuyo, mucho nos tememos que, por bueno que sea, «Medieval» no es tu juego ideal. Pero quizá te sorprenderás descubriendo las excelencias de la estrategia más pura.

Perfecta combinación

«Medieval» afronta con desparpajo la combinación de la estrategia por turnos con la acción en tiempo real. Algo que se debe a su peculiar concepción del desarrollo de juego.

Lo primero es situarnos en la ambientación que propo-

La referencia

EMPIRE EARTH

- **La época histórica en que se ambienta «Medieval» es más restringida.**
- **«Medieval» combina un entorno 3D con gráficos en dos dimensiones.**
- **«Medieval» posee un interfaz algo menos amigable que el de «Empire Earth».**



Antes de entrar al asalto, es preciso usar las máquinas de guerra para abrir brechas en el muro.



La descripción de unidades, personajes y estructuras es completísima e importante.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **256 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB, Geforce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **No aplicable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Español** ▶Edad Recomendada (ADESE): **13+** ▶Estudio: **The Creative Assembly** ▶Compañía: **Activision** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **9 de Septiembre** ▶PVP Recomendado: **47,95 euros** (7978 pesetas) ▶Página web: ***www.totalwar.com*** Incluye gran cantidad de información, imágenes, y ofrecerá módulos, batallas grabadas de otros jugadores, etc. Muy recomendable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **5 (campaña, partida rápida, batalla histórica, campaña histórica y batalla personalizada)** ▶Niveles de dificultad: **4** ▶Épocas históricas: **3** ▶Civilizaciones: **11** ▶Modos de victoria: **2 (supremacía o logros concretos)** ▶Editor: **Sí (mapas)** ▶Multijugador: **Sí** ▶Número de jugadores: **de 2 a 8 jugadores a través de GameSpy** ▶Opciones de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 350 MHz, AMD Athlon** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **1,7 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (16 MB, Direct3D, DirectX 8.1)** ▶Módem: **56 KB**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **1,7 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2** ▶Conexión: **No aplicable**





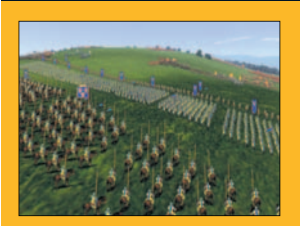
El asalto a castillos muestra las escenas más espectaculares de batalla, pero también obliga a dominar todo el interfaz de forma perfecta.

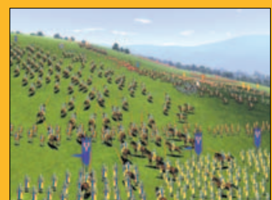
En una batalla pueden coincidir más de dos facciones en lucha.



Dominar el terreno se convierte en una de las claves para la victoria.

Prepárate para la batalla





LAS FORMACIONES en «Medieval»,aplicadas a los momentos de batalla en tiempo real, no son sencillas de dominar, pero resultan vitales para asegurar tus posibilidades de victoria en el combate. Estudialas y aprende sus posibilidades.

EL TUTORIAL del juego te ofrece los conceptos básicos para ataque, defensa y situación estratégica. Si quieres un consejo, deberías jugarlo, ya que te enseñará muchísimo para entrar en acción y te dará unas nociones tácticas imprescindibles.

CAMBIAR LA FORMACIÓN en medio de la batalla es perfectamente posible. Pero hay que acostumbrarse a conocerlas bien. Un error de formación durante una carga puede dejar al descubierto a tus hombres y acabar porvocando un desastre completo entre tus fuerzas.

EL NIVEL ESTRATÉGICO QUE SE ALCANZA RESULTA ESPECTACULAR, TANTO EN LOS MOMENTOS DE LA GESTIÓN POR TURNOS COMO EN LA ACCIÓN 3D, EN TIEMPO REAL

ne el juego. La Europa medieval se compone de un conglomerado de pequeños estados, principados y territorios independientes. Cada uno lucha por la supremacía o la supervivencia. Las alianzas y traiciones son constantes. Y, además, está la religión. Y estar de un lado u otro, puede suponer la ansiada supervivencia.

En las opciones de participación en el modo individual, «Medieval» pone a tu disposición casi todas las posibilidades que puedas imaginar. Desde la batalla rápida, hasta la campaña completa que se desarrolla a lo largo de cuatro siglos, luchando por la conquista total o la supremacía como el ejército más destacado según tus logros.

Entre estas opciones encuentras la posibilidad de competir en batallas históricas o campañas históricas, o también la opción de editar cualquier mapa de todos los existentes, o bien crear los tuyos propios.

Estrategia en acción

El mapa de campaña, punto de partida si afrontas el recorrido completo (te lo recomendamos), pone ante ti una Europa deslavazada, compuesta por 11 facciones distintas. Elige una, según tus gustos y prioridades (con algunas es más difícil ganar), y lánzate a la conquista del continente.

En el mapa tendrás que organizar tus pasos, gestionar tus recursos, levantar tus defensas y castillos, crear tus alianzas (o traiciones) y trazar tu futuro, año a año. Estos años son los turnos en que se estructura esta parte del juego. Y creenos, en cuatro siglos se pueden hacer muchas cosas, si se planifica todo con cuidado, lo que tampoco es tan sencillo como parece.

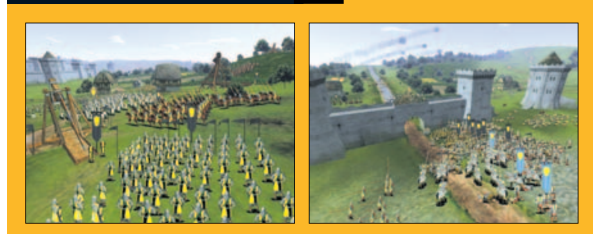
Descubrirás que la economía, que es de lo que al ►►

Hay que conocer las unidades y saber sus virtudes al enfrentarse a determinados escuadrones.

El comercio (o la forma de evitarlo) se convierte en otra de las claves para conseguir ventajas.

El motor permite visualizar en pantalla escenarios descomunales y un número elevadísimo de unidades.

El perfecto aliado



LAS MÁQUINAS DE GUERRA son imprescindibles en ciertas situaciones, como los asaltos a castillos y fortalezas. Sin ellas, la tarea puede ser de un terrible desgaste.

LAS PÉRDIDAS que te puede ocasionar carecer de estas máquinas, o usarlas mal y bombardear a tus hombre por error, en pleno asalto a la fortaleza enemiga, pueden ser terribles.

LAS VENTAJAS que proporcionan estas máquinas son innumerables. Aprende a usarlas y procura llevar un par en tu ejército, por lo que pueda pasar.

SU MOTOR GRÁFICO PUEDE NO CONVENCER A LOS MÁS EXIGENTES Y ALGUNOS PEQUEÑOS DETALLES EN EL CONTROL DEBERÍAN ESTAR MÁS PULIDOS Y SER MÁS INTUITIVOS

fin y al cabo va una guerra, domina toda la acción. Y vigilarla será vital si quieres tener alguna oportunidad. Si te dedicas a crear unidades y lanzarlas a la lucha, no llegarás muy lejos. Si, por el contrario, aprendes a controlar los emisarios espía, los asesinos, los predicadores, las traiciones… conseguirás todo lo que quieras.

Adicción total

«Medieval» te mete poco a poco en su universo. Cuando te quieres dar cuenta, ya estás más que enganchado. Entrar o no en batalla, controlando tus ejércitos, es algo que debes decidir tú. Puedes dejar en manos del juego esta tarea, y dará un resultado concreto de la contienda. Si, por el contrario, prefieres pisar el campo de batalla, agárrate fuerte para lo que vas a encontrar. El sistema de combate es muy similar al de «Shogun». Esto es, la orografía es vital. Debes dominar las alturas, saber preparar emboscadas, ocultar parte de tus fuerzas de forma conveniente, saber las virtudes de cada tipo de unidad, y contra quién no debes mandarlas, o contra quién sí. Además, tendrás que aprender a controlar sistemas de formaciones, tácticas y estrategias de combate, agrupar y desagrupar unidades, etc. Para todo ello el control del entorno 3D es imprescindible, así como los atajos de teclado , muy importantes para no despistarte en el fragor de la batalla. Y con ello podrás llegar a ver hasta ¡¡diez mil unidades en pantalla!! No te asustes, que no se controlan de manera in-



La guerra en su apogeo

LAS UNIDADES que llega a gestionar el motor de «Medieval», por lo abundante de su número, están diseñadas en dos dimensiones. Algo lógico si tenemos en cuenta que podemos juntar en una batalla hasta diez mil unidades. Así, lo más lógico también es pensar en la posible confusión que esto puede crear, pero basta con aprender unos trucos para evitarla.

EL CONTROL DE GRUPOS es importantísimo, siguiendo la posibilidad de agruparlos y controlarlos directamente por los iconos que aparecen en la parte inferior izquierda de la pantalla. Intentar seguir cada grupo de forma individual es casi imposible cuando se juntan muchas unidades en pantalla, por lo que controlar este sistema es imprescidible.


El mapa es el punto de partida, y un reto para horas de diversión.


Una vez abierta la brecha, los combates se suceden dentro y fuera.


A mayor resolución se nos permitirá visualizar más extensión del mapa.


Sin elementos naturales se evita la posibilidad de preparar emboscadas.

dividual, sino por escuadrones. Pero, aún así, hay que tener en cuenta muchísimos factores más: moral, cansancio, apoyos…

No tan complejo

«Medieval», que puede parecer más complicado que un examen de álgebra, no lo es tanto. En la práctica basta con empezar a jugar para dominar poco a poco los entresijos del programa.
La Inteligencia Artificial es buena responsable de que enganche como lo hace. Pese a algunos pequeños fallos, todo está a un gran nivel. Las unidades tienen una búsqueda de caminos muy buena, y los apoyos entre grupos, una vez dadas las órdenes, se siguen a rajatabla. Eso sí, las órdenes dependen sólo de ti. «Medieval» exige al jugador, pero también lo recompensa.
En el apartado técnico, aunque quizá el motor 3D parezca limitado, no lo es. El número de unidades que gestiona es brutal, y es flexible para seguir la acción. Y, si no, tienes la opción de jugar sólo en el mapa de campaña. Aunque quizá aquí se encuentran unos pequeños fallos, como la imprecisión en ciertos momentos al seleccionar, o la visualización de las unidades, así como de los mensajes, si juegas en resoluciones muy altas.
Todo esto se puede llegar a multiplicar en la opción multijugador, pero en la versión que se ha analizado los servidores de juego no estaban listos. Pero en cuanto está preparado, os actualizaremos toda el análisis de esta opción..
«Medieval» lo tiene todo para triunfar, salvo que no te guste su estilo: es complejo pero accesible, variado, permite escoger cómo jugar de principio a fin… ¿Qué le falla? Pequeñísimos detalles como los mencionados. Pero es uno de los mejores juegos que se puedan encontrar hoy.
Una verdadera gozada.

F.D.L.

Toma nota

El juego perfecto para los aficionados a la estrategia total.

LO BUENO:
- La posibilidad de controlar absolutamente todo.
- La ambientación histórica es sencillamente fabulosa.
- Usar el editor para crear mapas.

LO MALO:
- Pequeños fallos en la IA y de precisión en el mapa estratégico.
- Habituarse a las posibilidades del interfaz puede hacerse duro.

MODO INDIVIDUAL
92

MODO MULTIJUGADOR
–

ALTERNATIVAS

EMPIRE EARTH
Un estilo completamente distinto pero capaz de satisfacer las exigencias de cualquier estratega.
▶Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 98

C&C TIBERIAN SUN
Acción directa. Sin más. Gestión justa de recursos y directo a la batalla. Diversión sin complicaciones.
▶Comentado en MM 57 ▶Puntuación: 85

Syberia

Así se hacen las cosas

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Hoy en día, programar una aventura no resulta sencillo: requiere talento, imaginación y dotes cinematográficas para desarrollar un buen argumento. «Syberia» cumple estos requisitos, y aporta otros que echábamos de menos.

Después del relevo generacional instaurado por los arcades 3D, el proceloso mundo de la aventura se ha convertido en un pantano salpicado de trampas. Proliferan los juegos amateur que desbordan entusiasmo, pero también una calidad técnica deplorable y argumentos flojos que desprestigian al género.

Por fortuna, no faltan joyas del calibre de «La Fuga de Monkey Island» o «The Longest Journey» a las que ahora se une «Syberia», una aventura gráfica en tercera persona que toma lo mejor de Sierra y LucasArts, pasándolas por el filtro imaginativo del dibujante de comics Benoit Sokal.

El argumento

Kate Walker trabaja como abogada para el bufete Marson & Cormont, y tiene como misión cerrar la compra de la fábrica de autóma-

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

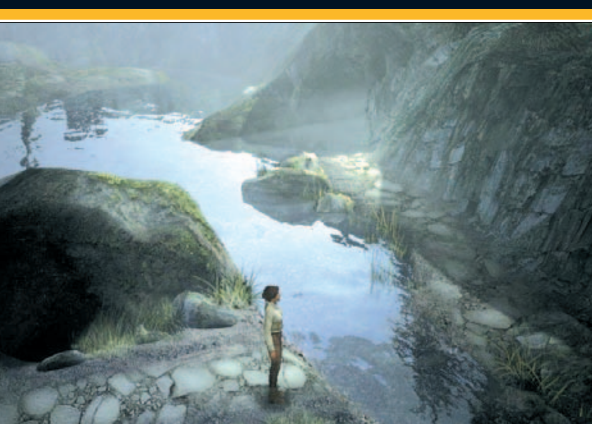
- **La ambientación gráfica de «Syberia» es mucho más detallada.**



- **«Syberia» es un juego melancólico, mientras que «La Fuga de Monkey Island» rebosa humor.**



- **No hay tanta libertad ni descripciones de personas y objetos, como en el juego de LucasArts.**



La suntuosidad gráfica de «Syberia» queda reflejada en las texturas del agua.



El uso de objetos es imprescindible para acceder a nuevos escenarios.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon a 1.4 GHz, Pentium III a 500 MHz** ▶RAM: **512 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, 3dfx Voodoo 3** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Castellano** (manual,textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Microïds** ▶Compañía: **Microïds** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento:**Septiembre 2002** ▶PVP Recomendado: **50 euros** *(8.319 Ptas.)* ▶Página web: ***http://www.syberia.info*** Descripción del juego, "Making of" descargable, trailers, bocetos, ayuda y foro. Interesante visita.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **6** ▶Modos de juego: **1** ▶Número de personajes: **30** ▶Número de ambientes: **5** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos Multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER	▶CPU: **Pentium II 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **400 MB** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 7, 16 MB** ▶Módem: **No requiere**
MICROMANÍA RECOMIENDA	▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1.2 GB** ▶Tarjeta 3D:**Compatible DirectX 8, 32 MB** ▶Módem: **No requiere**





Los videos intercalados en escenas claves del argumento están realizados con una calidad exquisita, y aportan muchas pistas para posteriores situaciones.

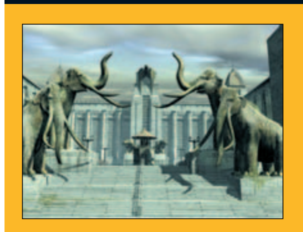


El doblaje de la aventura no está mal, aunque podría mejorarse.



El guión de «Syberia» tiene muchos giros inesperados.

Escenarios y personajes





LA AMBIENTACIÓN de «Syberia» es su seña de identidad. Todas sus pantallas, sean del estilo que sean –bosques, fábricas, pueblos rurales– están dotadas de una calidad artística y una atención por el detalle propias de un maestro del cómic como Benoit Sokal.

LOS PERSONAJES están modelados en 3D, utilizando texturas muy trabajadas y antialiasing, que les da un aspecto real, fundiéndose sin desentonar con los fondos prerenderizados. Una simbiosis perfecta de tradición y tecnología.

LAS ANIMACIONES de los protagonistas han sido obtenidas mediante técnicas de captura de movimientos. Son muy suaves y realistas, pero algo bruscas a la hora de subir escaleras o abrir puertas. Kate anda lentamente, pero puede correr.

LA BÚSQUEDA DE OBJETOS Y LAS CONVERSACIONES CON LOS PERSONAJES SE ENTRETEJEN A LA PERFECCIÓN CON EL ARGUMENTO: UNA AVENTURA INOLVIDABLE

tas Voralberg, a punto de ser absorbida por la Universal Toys Company.
Pronto descubre que la dueña de la fábrica acaba de fallecer, y ésta ha sido heredada por su hermano, al que se creía muerto.
Kate tendrá que viajar por Francia, Austria y Alemania, hasta la lejana Siberia, para encontrar a Hans Voralberg, mientras es presionada por sus jefes y por su novio.
Como en un buen comic, Kate comenzará tratando con notarios y testamentos, pero acabará profanando panteones, haciéndose amiga de autómatas casi humanos, y siguiendo la pista de mamuts domesticados. Suena raro, pero todo encaja maravillosamente en una bonita historia que perdura en la memoria del jugador.

Esplendor visual

El punto fuerte de «Syberia» es la calidad gráfica de los fondos renderizados. Son, sencillamente, una obra de arte.
Existen muchos decorados, y hay que verlos muchas veces cuando estás atascado, pero eso es más un regalo que un castigo, pues nunca te cansas de contemplar los originales diseños arquitectónicos. Es una pena que los fondos sean algo estáticos, salvo el chapoteo del agua y algún que otro pájaro volando aquí y allá.
El clasicismo de los gráficos prerrenderizados en 2D se compensa con las últimas tecnologías 3D aplicadas a los personajes. Las cuidadas texturas les dotan de un realismo apreciable, y se mueven con soltura cuando conversan y realizan acciones. El derroche gráfico está bien acompañado por unas melodías dignas de una banda sonora cinematográfica, aunque sólo suenan en momentos muy puntuales de la aventura.
El doblaje al castellano es correcto, pues aunque ►►

La interacción





EL USO DE OBJETOS es imprescindible para avanzar en la trama, abrir puertas y descubrir nuevos escenarios. Cuando pasamos el cursor por encima, éste cambia para indicar que un ítem puede cogerse o usarse.

EL INVENTARIO aparece al pulsar el botón derecho del ratón. La ventana principal está dedicada a los objetos recopilados, la libreta de preguntas, y el teléfono móvil. Una flecha abre un nuevo panel, para acceder a los documentos que contienen pistas interesantes para los puzles.

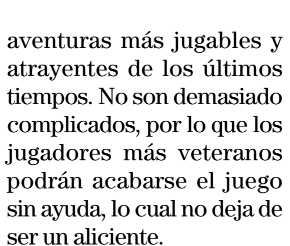
LOS ROMPECABEZAS exigen manipular engranajes o pulsar palancas, pero son muy escasos y perfectamente lógicos. Los típicos –y frustrantes– juegos de mesa que incluyen muchas aventuras, son inexistentes en «Syberia».



A medida que avanza el juego, aparecen nuevos temas de conversación en la libreta de Kate, que hay que usar con oscuros personajes.



Sólo es posible interactuar con objetos que sirven para algo.





«Syberia» es justo lo que los fans de la aventura estaban esperando.

la voz de la protagonista cumple, sin sobresalir, algunos secundarios son realmente sobresalientes.

El desarrollo

«Syberia» se estructura en forma de aventura gráfica clásica: Al pinchar con el ratón, el personaje se mueve hasta ese lugar. Cuando el cursor pasa por encima de un objeto o persona, cambia de forma para indicar que es posible coger, usar o hablar. Lástima que no podamos examinar objetos, por lo que se pierde uno de los lazos literarios más fuertes del género, que en otros juegos sirve para reforzar el argumento. Los puzzles basados en el uso de ítems y las conversaciones son ingeniosos, lógicos, y coherentes con la historia, dando como resultado una de las aventuras más jugables y atrayentes de los últimos tiempos. No son demasiado complicados, por lo que los jugadores más veteranos podrán acabarse el juego sin ayuda, lo cual no deja de ser un aliciente.

HAY VARIOS ASPECTOS QUE LE IMPIDEN ALCANZAR LA MÁXIMA NOTA Y QUE TIENEN QUE VER CON CIERTO DIRIGISMO QUE LIMITA EL REALISMO

Sin embargo, hay varios aspectos del juego claramente mejorables que impiden a «Syberia» alcanzar la máxima puntuación. Sólo es posible interactuar con los objetos que sirven para algo, asunto este que limita de forma evidente las posibilidades de exploración. Aunque los escenarios son grandes, hay sitios que no se pueden visitar "hasta que no es el momento adecuado", y las conversaciones son siempre las mismas, cuando se repiten, reduciendo así el realismo y la sensación de inmersión en la aventura.

De todas formas queremos dejar bien claro que todo esto no son más que detalles secundarios que no impiden que recomendemos fervientemente «Syberia» a todos los fans de las aventuras gráficas (que seguro que lo están esperando como agua de mayo), e incluso a aquellos que buscan algo distinto a los arcades tridimensionales o los juegos de estrategia que actualmente saturan casi por completo el mercado.

J.A.P.

Toma nota

Argumento y calidad gráfica en una de las aventuras del año.

LO BUENO:
- Los fondos son una obra de arte.
- El argumento es original, sólido e imaginativo.
- La protagonista cambia según avanza la aventura.

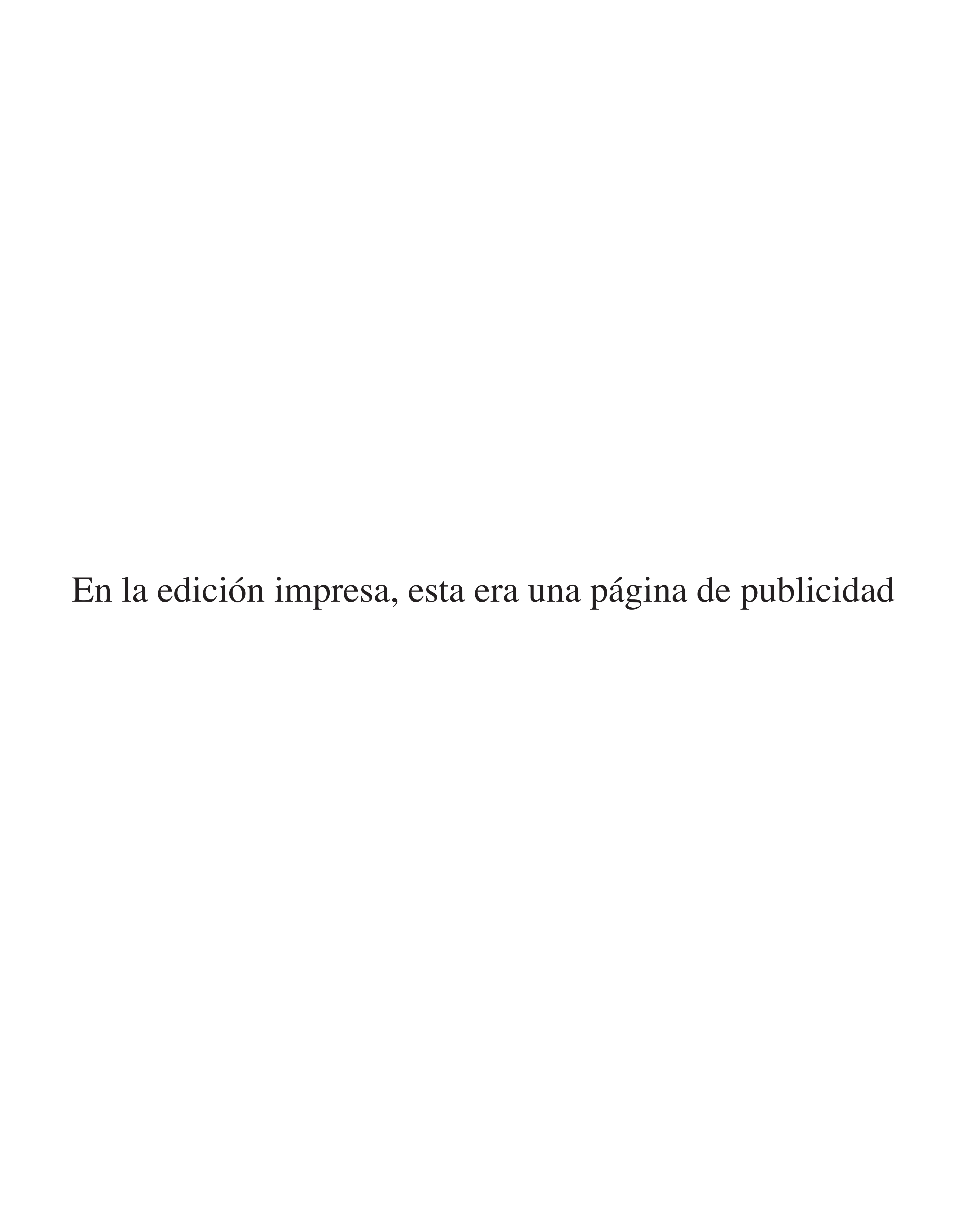
LO MALO:
- Los escenarios son algo estáticos y poco interactivos.
- No existe la función de "examinar" personas u objetos.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
85	NO TIENE

ALTERNATIVAS

THE LONGEST JOURNEY
Una intrépida protagonista sumergida en un mundo onírico también intenta ordenar su vida. Imprescindible.
▶Comentado en MM 72 ▶Puntuación: 90

HITCHCOCK: THE FINAL CUT
Historia de suspense ambientada en turbulentos paisajes, más enfocada a la resolución de rompecabezas.
▶Comentado en MM 84 ▶Puntuación: 70


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



A EXAMEN

Icewind Dale II

El que tuvo, retuvo

Una de las sagas más emblemáticas de su género vuelve para demostrarnos que con un buen argumento, mucha acción y jugabilidad en cantidades industriales, el acabado gráfico no tiene demasiada importancia en un juego de rol.



Las series de juegos «Icewind Dale» y «Baldur´s Gate» y, por extensión, el motor Infinity con el que ambas están realizadas, han sido el referente absoluto de los juegos de rol durante más de tres años. Esta segunda entrega, sin embargo, llega justo después de la coronación de «Neverwinter Nights» como el nuevo modelo a imitar y de las 3D como el entorno de preferencia para el género. A pesar de este handicap, «Icewind Dale II» se revela como un juego totalmente actual y muy entretenido.

Más asequible

Entre las novedades más interesantes con respecto a la primera entrega de la serie, destaca sobre todo la utilización de las nuevas reglas del juego de rol de mesa “Dungeons & Dragons”, bastante más comprensi-

La referencia

NEVERWINTER NIGHTS



- **El motor 3D de «Neverwinter Nights» es mucho más moderno y espectacular.**



- **El multijugador de «Icewind Dale II» es mucho menos elaborado.**
- **Ambos tienen la misma ambientación.**



A lo largo del juego abundan las subtramas opcionales que aumentan la riqueza del argumento.



La alternancia entre días y noches tiene un efecto medible sobre los personajes.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** ▶Ram: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género:**Rol** ▶Idioma:**Castellano** ▶Edad recomendada (ADESE): **No aplicable** ▶Estudio:**Black Isle** ▶Compañía: **Interplay** ▶Distribuidor: **Virgin Interactive España** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **30/09/2002** ▶PVP recomendado: **39,99 euros** *(6.654 Ptas)* ▶Página Web: ***icewind2.blackisle.com*** Incluye imágenes del juego, además de abundantes noticias y foros de debate para los aficionados.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Clases de personaje: **9** ▶Razas disponibles: **7** ▶Nivel de experiencia máximo: **30** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Campaña cooperativa** ▶Número de jugadores: **1-6** ▶Opciones de conexión: **Internet, red local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 350 MHz** ▶RAM **64 MB** ▶Disco Duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, compatible DirectX** ▶Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** ▶Módem: **56 k**

La durabilidad está garantizada gracias al modo de juego "Corazón de Furia" que permite volver a jugar la campaña aumentando su dificultad.

Parte del atractivo del juego radica en coordinar a nuestros 6 personajes.

El mayor número de personajes aumenta las posibilidades del juego.

La claridad como objetivo





EL NUEVO SISTEMA DE REGLAS empleadas en «Icewind Dale II» son las mismas que ya habíamos tenido ocasión de disfrutar en juegos como «Neverwinter Nights» o, antes que él, en la expansión de «Baldur's Gate II: Throne of Bhaal».

SU MAYOR SENCILLEZ se basa en la sustitución de las reglas más confusas del juego, como las referentes a la puntuación de ataque, a los personajes multiclase, o a la utilización de la magia, por otras mucho más intuitivas y unificadas.

EL AZAR HA SIDO SUPRIMIDO de la creación de personajes, lo que siempre es de agradecer, y ahora sólo tendremos que repartir una cantidad fija de puntos entre todas las habilidadescde nuestro personaje sin necesidad de recurrir a tiradas de dados de ningún tipo.

A PESAR DE QUE SU MOTOR 2D LE OTORGA UN INEQUÍVOCO AIRE CADUCO, LA JUGABILIDAD Y LA PROFUNDIDAD DE LA SERIE «ICEWIND DALE» SIGUEN TAN PRESENTES COMO SIEMPRE

bles y accesibles que las anteriores, siempre, claro está, dentro de la inevitable complejidad que conlleva un juego de rol de los denominados "puros". En este sentido también son interesantes las mejoras introducidas en el interfaz que ajustan aún más su funcionamiento. Así, ahora lo botones están colocados de una manera más compacta, todos en la parte inferior de la pantalla, y, lo que es más importante, resulta mucho más fácil personalizarlos.
Otras novedades del juego, de menor impacto sobre la jugabilidad pero no por ellos menos importantes, son los centenares de objetos, 15 monstruos y 50 hechizos nuevos incluidos que se unen a los ya existentes en la anterior entrega para formar un gigantesco catálogo, al alcance de muy pocos juegos actualmente.

Rol con acción

Por lo que respecta al argumento, probablemente el aspecto más importante en un juego de rol, Black Isle recurre una vez más al método, que tan buen resultado le ha dado en el pasado, de comenzar con un incidente local, aparentemente de escasa trascendencia, que luego va adquiriendo cada vez más envergadura hasta acabar en un conflicto de dimensiones épicas. La historia combina localizaciones y personajes conocidos con otros totalmente inéditos para logra una mezcla bastante interesante que consigue conservar el espíritu tradicional de la saga, combinado con aspectos lo bastante originales como para satisfacer a los veteranos. Se ha aumentado, eso sí, el número de subtramas y búsquedas secundarias, algo que no abundaba demasiado en el juego original, y que contribuye a que no se convierta en un simple "mata-mata". Por ▶▶

Mayor control





LOS CAMBIOS INTRODUCIDOS en el interfaz no pretenden ser revolucionarios, sino que se trata más bien de pequeños ajustes que corrigen algunos defectos presentes en las anterior entrega del juego así como en su expansión.

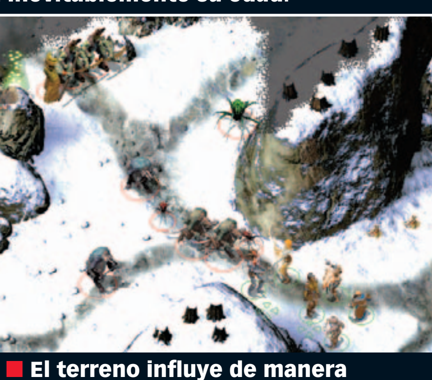
LA BARRA DE TAREAS es más configurable que nunca, ya que ahora es posible con una simple pulsación del botón derecho del ratón, asignar a cada uno de los iconos presentes en ella una habilidad especial, un hechizo o el uso de un objeto.

EL MAYOR TAMAÑO DEL INVENTARIO es otra interesante novedad del juego. No es demasiado importante, pero que nos hace la vida bastante más sencilla en un juego en el que podemos encontrar y recoger varios cientos de objetos totalmente diferentes.

■ Aunque el motor gráfico intenta sacar el máximo partido posible del punto de vista isométrico, el entorno 2D acusa inevitablemente su edad.



■ El número de hechizos disponibles es simplemente abrumador.



■ El terreno influye de manera decisiva en los combates.

supuesto, esta mayor profundidad argumental sigue sin ser la de la serie «Baldur's Gate» y de hecho se echa bastante de menos una mayor interacción entre los personajes de nuestro grupo, pero aun así el juego posee la misma mezcla de rol clásico y grandes dosis de acción que hizo de la primera entrega un éxito rotundo.

Idéntico aspecto

En cuanto al apartado técnico, aunque se han realizado algunas modificaciones, el motor gráfico se ha mantenido básicamente intacto. Éste es sin duda el mayor problema al que deba enfrentarse el juego, y es que sobre «Icewind Dale II» planea permanentemente la pregunta de sí realmente queda espacio en el sector para un juego totalmente en 2D realizado con un motor que, básicamente, tiene tres años de antigüedad, sobre todo ahora que el género parece haber apostado claramente por las 3D. Pues bien, nuestra opinión es que la combinación de novedades

LA MEZCLA DE ROL CLÁSICO Y ACCIÓN ABUNDANTE LE IMPRIME AL JUEGO UN RITMO MUY ÁGIL QUE AGRADARÁ A LOS SEGUIDORES DEL GÉNERO

unidas a la tradicional jugabilidad del motor Infinity y a un argumento tan absorbente como suele ser habitual, bastan para suplir con creces esta carencia. Nos encontramos ante un juego de gran calidad, quizá la última gran aventura, realizada con este motor histórico, y aunque es cierto que puede resultar vetusto para los recién llegados al género, se nos antoja un título absolutamente recomendable para cualquiera que busque un buen juego de rol con el que vivir una trepidante y adictiva aventura épicas.

J.P.V.

Toma nota

Un gran juego de rol con toda la fuerza de los clásicos del género.

LO BUENO:
- ▲ La complejidad de la historia.
- ▲ Poder manejar hasta seis personajes a la vez.
- ▲ La impresionante abundancia de objetos, hechizos y enemigos.

LO MALO:
- ▼ El motor Infinity ya está dando sus últimos coletazos.
- ▼ La ambientación llega a hacerse algo cansina.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador resulta algo **pobre y carente de opciones.**

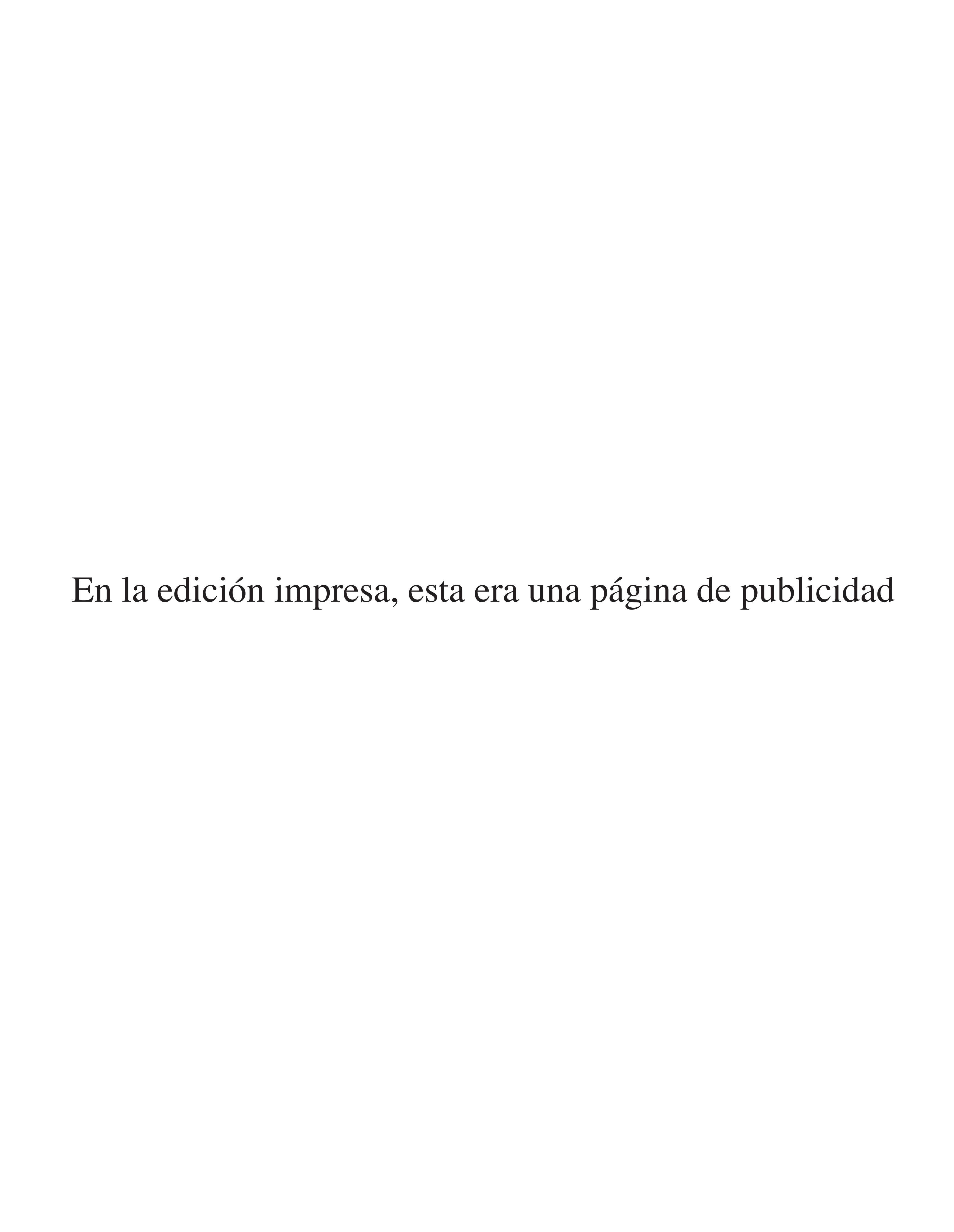
SÓLO:
Lo mejor: Controlar a todo el grupo tú solo.
Lo peor: La interacción entre personajes debería ser mayor.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Desarrollar tácticas en equipo.
Lo peor: Lo único que se puede hacer es jugar la campaña individual.

■ **ALTERNATIVAS**

MORROWIND
Con su argumento, probablemente sea la alternativa más fuerte a los juegos de rol basados en D&D.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 82

DUNGEON SIEGE
Se trata de un juego de rol con reglas más sencillas y una carga de acción mucho mayor.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 85



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Trainz

Un viaje muy largo...

Si llevas toda tu vida deseando un tren de juguete pero a tu edad ya te da vergüenza reconocerlo, «Trainz» te permitirá sacarte la espina conduciendo tantos trenes como quieras por los escenarios más reales que puedas imaginar.

El juego que nos ocupa es un heredero directo del celebrado «Microsoft Train Simulator», pues al igual que en aquél, nuestra misión no es otra que la de conducir uno o varios trenes construidos a partir de un amplio catálogo de locomotoras y vagones por diferentes escenarios, ya sean los que vienen con en el juego o cualquiera que podamos crear nosotros con el editor. Aunque este planteamiento pueda parecer algo monótono, «Trainz» no tarda demasiado en revelarse como un juego de una gran factura técnica y, sobre todo, muy entretenido.

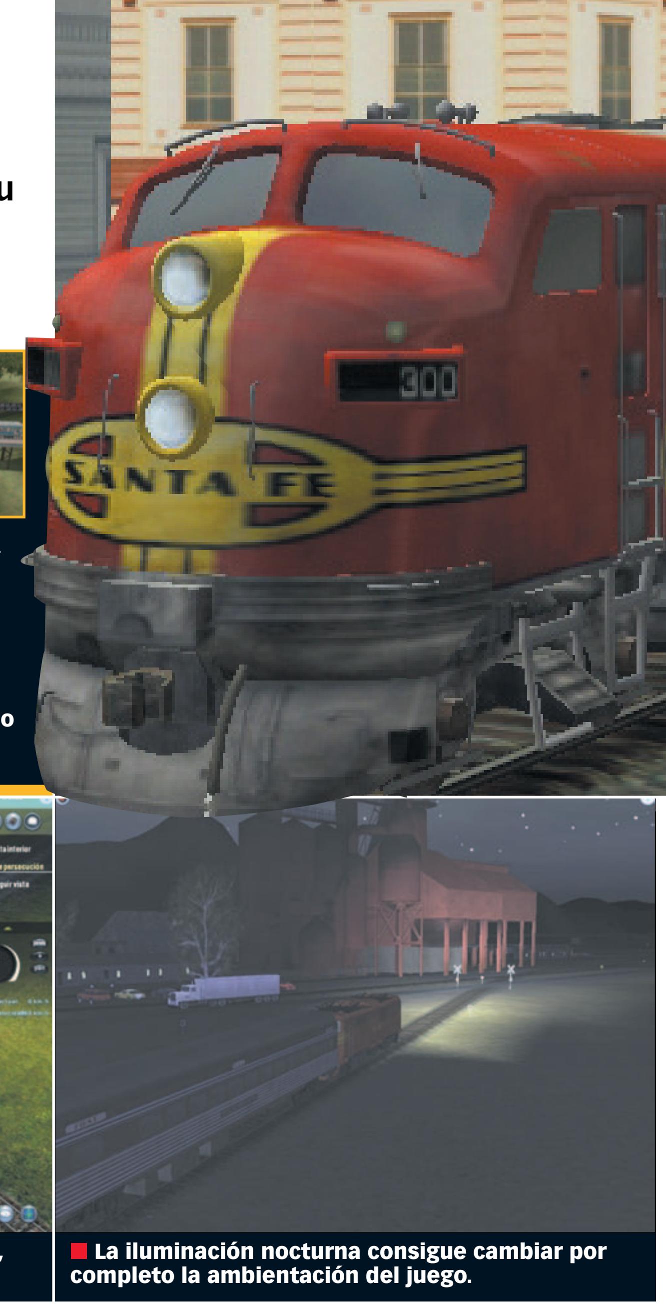
Realismo para parar un tren

La característica más destacada de «Trainz» es sin duda el elevado nivel de realismo que alcanza, algo que debe a partes iguales tanto a la reproducción de los diferentes modelos de trenes

La referencia

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

- **A diferencia de «Train Simulator», en «Trainz» disponemos de un editor para crear nuestros propios escenarios.**
- **«Trainz» nos permite tener más de un tren en marcha a la vez y alternar el control entre ellos.**
- **En «Trainz» no hay misiones ni objetivos y sólo existe un modo de juego libre.**





Con todas las opciones de realismo activadas, resulta muy difícil evitar los descarrilamientos.

La iluminación nocturna consigue cambiar por completo la ambientación del juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** RAM: **256 MB, 128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Simulador** Idioma: **Castellano** (manual y textos) Edad Recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) Estudio: **Auran** Compañía: **Arxel Tribe** Distribuidor: **Friendware** Número de CD: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **42 euros** (*6.988 Ptas.*) Página web: ***trainz.arxeltribe.com*** Incluye preguntas más frecuentes, imágenes, fondos de escritorio, películas y descargas de objetos y escenarios.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de escenarios:**3** Locomotoras disponibles: **15** Vagones disponibles: **50** Editor de escenarios:**Sí** Multijugador: **No** Modos multijugador: **No aplicable** Número de jugadores: **No aplicable** Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 450 MHz** Ram: **128 MB** Disco Duro: **350 MB** Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB (No admite 3dfx)** Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 800 MHz** Ram: **256 MB** Disco Duro: **400 MB** Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** Módem: **No requiere**

En algunos momentos, la niebla utilizada para camuflar los problemas gráficos al aumentar la distancia de visión llega a resultar excesiva.

Controlar varias locomotoras a la vez resulta bastante entretenido.

Aunque es algo confuso, el mapa nos permite controlar el escenario.

Modelismo digital





EL EDITOR INCLUIDO posee una enorme potencia y, de hecho, nos permite crear escenarios tan detallados como los que vienen con el juego. Eso sí, hace falta muchísimo tiempo para diseñar un escenario con el nivel de detalle adecuado.

EL NÚMERO DE ELEMENTOS que podemos incluir en los escenarios es abrumador, desde los propiamente ferroviarios, como raíles, cambios de vía, estaciones o todo tipo de señales, hasta los simplemente decorativos, como edificios, coches, personas, animales…

EL SISTEMA DE CONTROL, por desgracia es bastante confuso, y de hecho controlar el punto de vista y desplazarlo por el mapa resulta francamente difícil. Esto, unido al enorme tamaño de un mapa medio, desanimará sin duda a muchos usuarios.

LA POSIBILIDAD DE CONFIGURAR EL REALISMO DE LA SIMULACIÓN CONSIGUE QUE EL JUEGO SEA MUCHO MÁS ACCESIBLE PARA TODOS LOS USUARIOS, INCLUSO LOS NOVATOS

como a la gran calidad técnica de su motor gráfico.
En cuanto al primero de estos aspectos es interesante reseñar que «Trainz» incluye no sólo un total de quince locomotoras y cincuenta vagones diferentes, todos ellos iguales hasta el último detalle a sus contrapartidas reales, sino que también se ha incluido una herramienta que permite importar los modelos creados por nosotros mismos con programas de diseño 3D, y además la compañía responsable del juego ha anunciado su intención de ir colocando de forma progresiva más modelos en Internet, con lo que la variedad de elementos disponibles, está también está garantizada.

Potentes gráficos

De su apartado gráfico hay que destacar la potencia del motor del juego que combina una gran distancia de visión con un nivel de detalle más que aceptable, ofreciendo un acabado espectacular tanto a niveles de zoom muy elevados como muy cercanos.
Además, la alternancia de días y noches con la frecuencia que deseemos fijar, así como la posibilidad de diferentes efectos meteorológicos, tales como lluvia o nieve, aumenta todavía más el realismo del juego.
Por último, el otro gran punto fuerte de "Trainz" es la gran cantidad de opciones de personalización que posee, de manera que podemos optar desde la simulación más arcade, con escasa probabilidad de descarrilamientos y un sistema de control similar al de un tren de juguete, hasta la simulación más realista, con un comportamiento extremadamente real para todos los trenes y con la posibilidad de usar todos los controles propios de una locomotora de verdad desde dentro de la cabina del ►►

Las cámaras





EL AMPLIO GRADO de libertad de la cámara externa es uno de los atractivos del juego. La posibilidad de enfocar el tren desde prácticamente cualquier dirección dentro de un amplio margen de distancias, contribuye de manera determinante a aumentar la calidad visual del juego.

EXISTEN TAMBIÉN CÁMARAS fijas, diseminadas por todos los escenarios, que enfocan automáticamente al tren cuando se acerca a ellas ofreciéndonos una perspectiva casi cinematográfica y, en muchas ocasiones, de gran belleza.

DENTRO DE LA LOCOMOTORA hay una última cámara que podemos utilizar para conducir el tren utilizando sus controles reales o si, simplemente, queremos una perspectiva realista de lo que ve el conductor por la ventana.



El realismo y el nivel de detalle alcanzado en algunos escenarios del juego son simplemente soberbios.



Vagones como las locomotoras se han reproducido con gran precisión.



Todas las locomotoras tienen los mismos controles.

conductor, algo bastante complejo pero muy gratificante una vez que se aprende a usarlos.

Contenido escaso

Desgraciadamente el juego no carece de ciertos aspectos problemáticos entre los que figura, por ejemplo, la escasez de escenarios, y es que a pesar de que el juego cuenta con un editor francamente potente y muy completo, lo cierto es que los tres únicos escenarios incluidos se quedan bastante cortos y enseguida se vuelven repetitivos. El hecho de que el juego parezca claramente destinado convertirse en el comienzo de una serie, con futuras expansiones y nuevos modelos para descargarse de Internet no es excusa suficiente para no haber incluido unos cuantos escenarios más, sobre todo si tenemos en cuenta que gran parte del objetivo del juego es observar cómo se desplazan los trenes por el mapa.
Por otra parte, dentro del apartado gráfico encontramos también algunos problemas, como por ejemplo que el cielo permanezca exactamente igual tanto cuando el día es soleado como en medio de una fuerte nevada, o el uso algo excesivo de la niebla, incluso con todas opciones gráficas del juego puestas al máximo. A pesar de todo, no obstante, el mayor desafío al que se enfrenta «Trainz» es superar la exclusividad de su planteamiento, que le convierte en un programa imprescindible para los aficionados al modelismo ferroviario, pero que en apariencia puede resultar bastante árido para el usuario ocasional.
Sin embargo, basta con jugar un par de horas para comprobar que se trata de un juego mucho más asequible de lo imaginado en un principio, capaz de proporcionar un buen rato de entretenimiento a cualquier aficionado a los videojuegos, y eso resulta algo fundamental en cualquier videojuego, pertenezca al género al que pertenezca.

J.P.V.

A PESAR DE LA ENORME ABUNDANCIA DE TRENES DISPONIBLES, SE ECHA DE MENOS UN MAYOR NÚMERO DE ESCENARIOS DISPONIBLES

Toma nota

Una interesante simulación apta para todos los públicos.

LO BUENO:
- El elevado nivel de detalle de modelos y escenarios.
- La posibilidad de crear nuestros propios mapas.
- Poder personalizar totalmente el realismo de la simulación.

LO MALO:
- La ausencia de objetivos.
- Los tres escenarios incluidos resultan insuficientes.

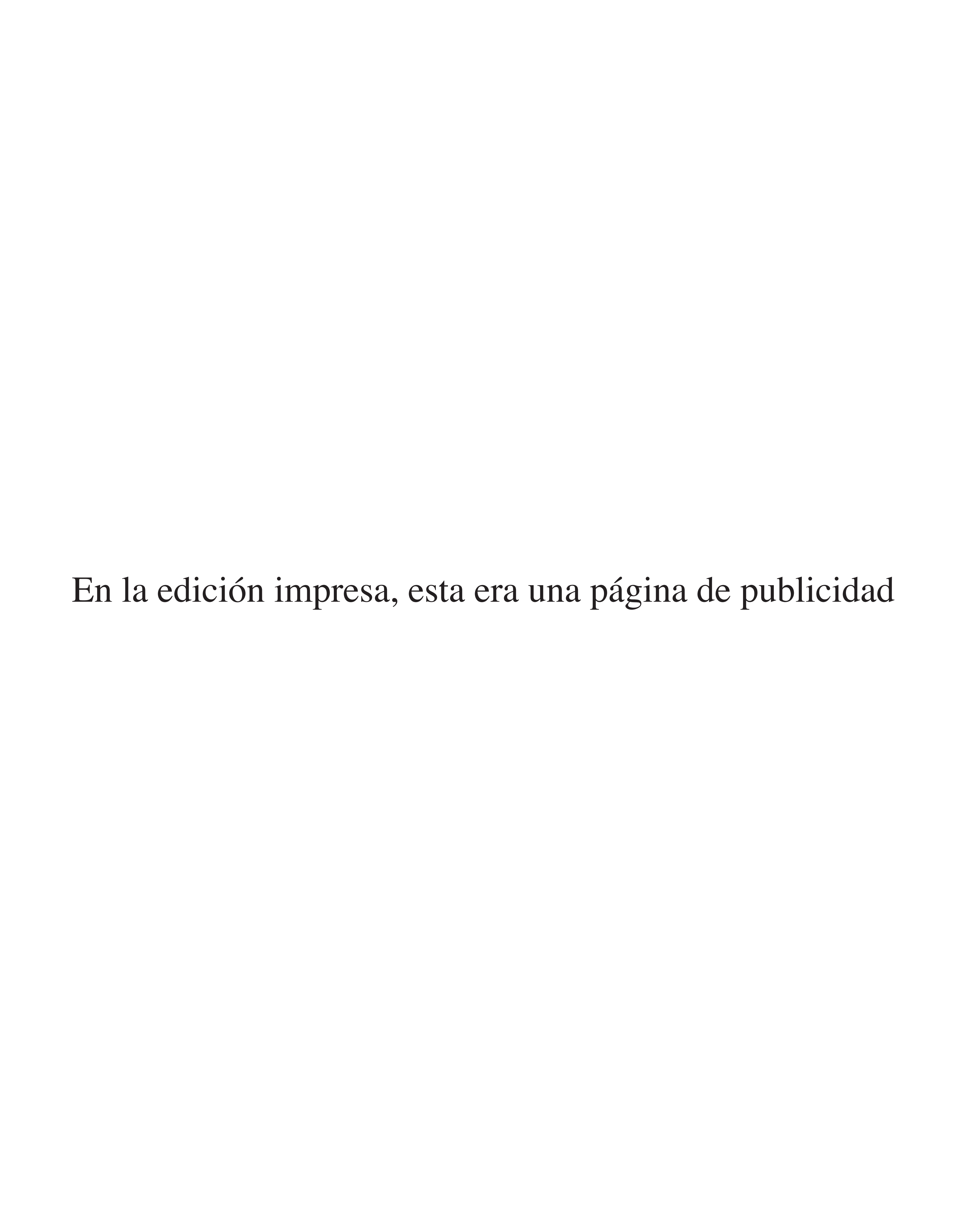
MODO INDIVIDUAL: 75

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

ALTERNATIVAS

RAILROAD TYCOON 2
Orientado alrededor de los trenes, este juego simula la gestión de una compañía de transportes.
▶Comentado en MM 57 ▶Puntuación: 85

THEME PARK WORLD
Además de construir un parque de atracciones, podemos también montar en las atracciones.
▶Comentado en MM 72 ▶Puntuación: 86


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

O.Flashpoint Resistance

Regreso al frente

El celebérrimo «Operation Flashpoint» ya tiene una nueva ampliación. En esta ocasión, en vez de un soldado novato, interpretaremos a un endurecido veterano que lucha por la democracia y contra la opresión soviética.

Cuando en Micromanía dijimos que «Operation Flashpoint» era el juego de acción táctica más completo de la historia, no lo decíamos por decir. Conducir tanques y helicópteros, comandar tropas y, lo que es más importante, simular las condiciones del campo de batalla fueron sus principales argumentos.
Ahora nos llega la ampliación de este formidable título: «Resistance». Su oferta es principalmente una nueva campaña de veinte misiones.

La campaña es la estrella

Si hubo una característica que resultó especialmente definitoria en «Operation Flashpoint», esa fue la historia con la que se hilvanaban las diferentes misiones de las que constaba la campaña. Una historia que nos metía de lleno en el papel de un soldado novato que se enfrenta por primera vez al campo de batalla. En «Resistance», por el contrario, interpretamos a Victor Troska, un veterano soldado retirado que se ve obligado a coger de nuevo su fusil para dirigir a la milicia local de la isla de Nogova contra la opresión del ejército soviético. Es un cambio de tercio muy sugerente cuya puesta en escena ha sido llevada a cabo con la maestría narrativa que Bohemia Interactive ya demostró en el juego original. Aunque es verdad que la campaña en ocasiones peca de difícil, la riqueza de las misiones con la que ha sido dotada compensa sobradamente nuestras penalidades: montar emboscadas a convoys de suministros, escapar de las tro-

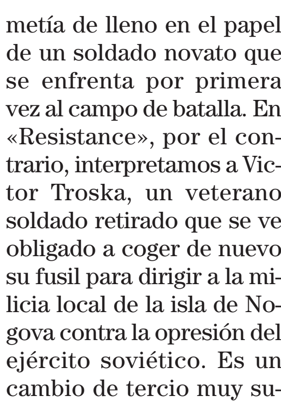
La referencia

MEDAL OF HONOR

- **«Resistance» es más completo y ambicioso.**
- **Estéticamente «Resistance» es más austero que «Medal of Honor».**
- **El nivel de dificultad y complejidad de «Resistance» es considerablemente mayor.**



En la campaña siempre lucharemos en inferioridad de condiciones.



Infomanía

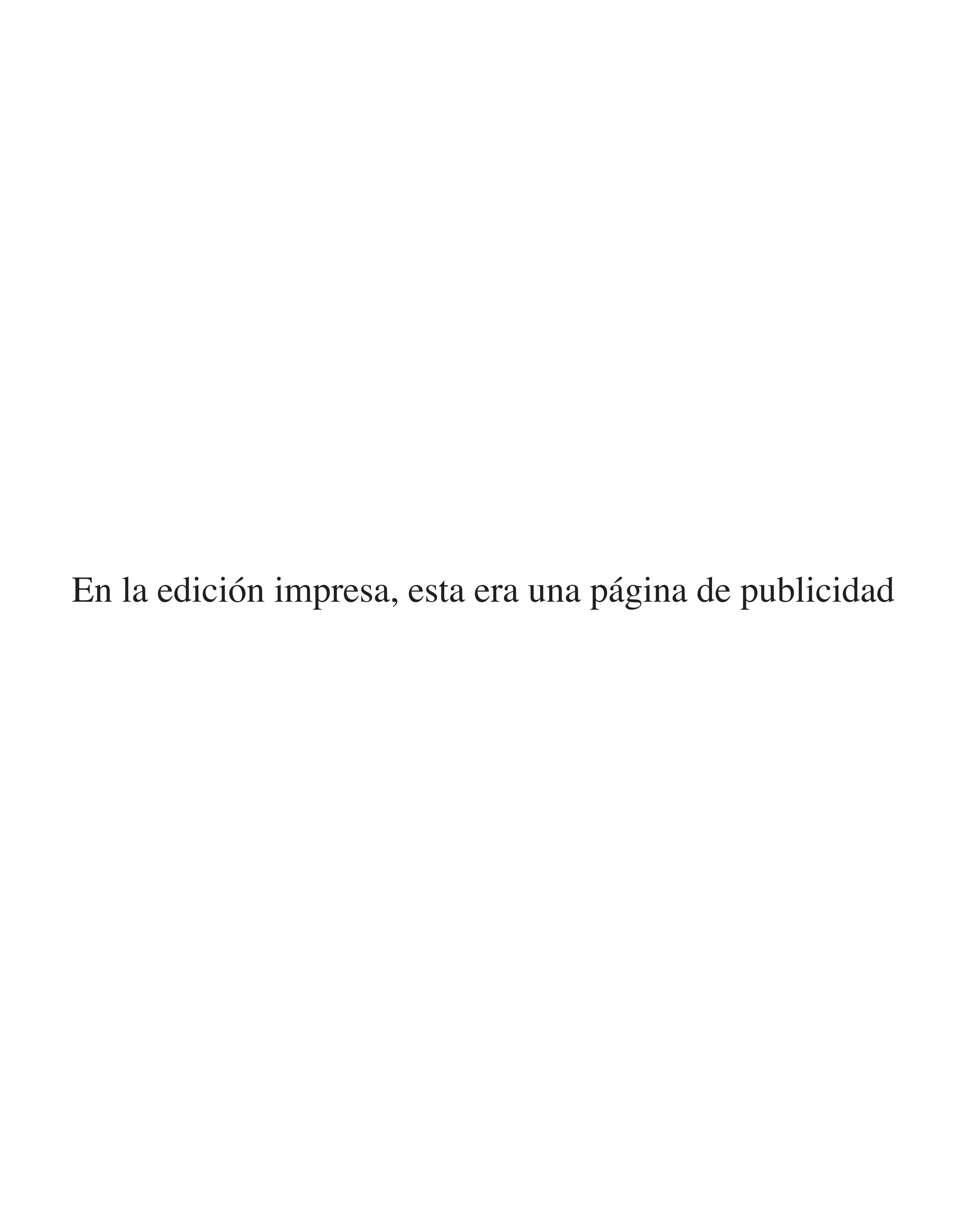
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium IV 1,6 GHz, Pentium III a 800 MHz** ▶RAM: **128 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2** ▶Conexión: **ADSL, módem.**

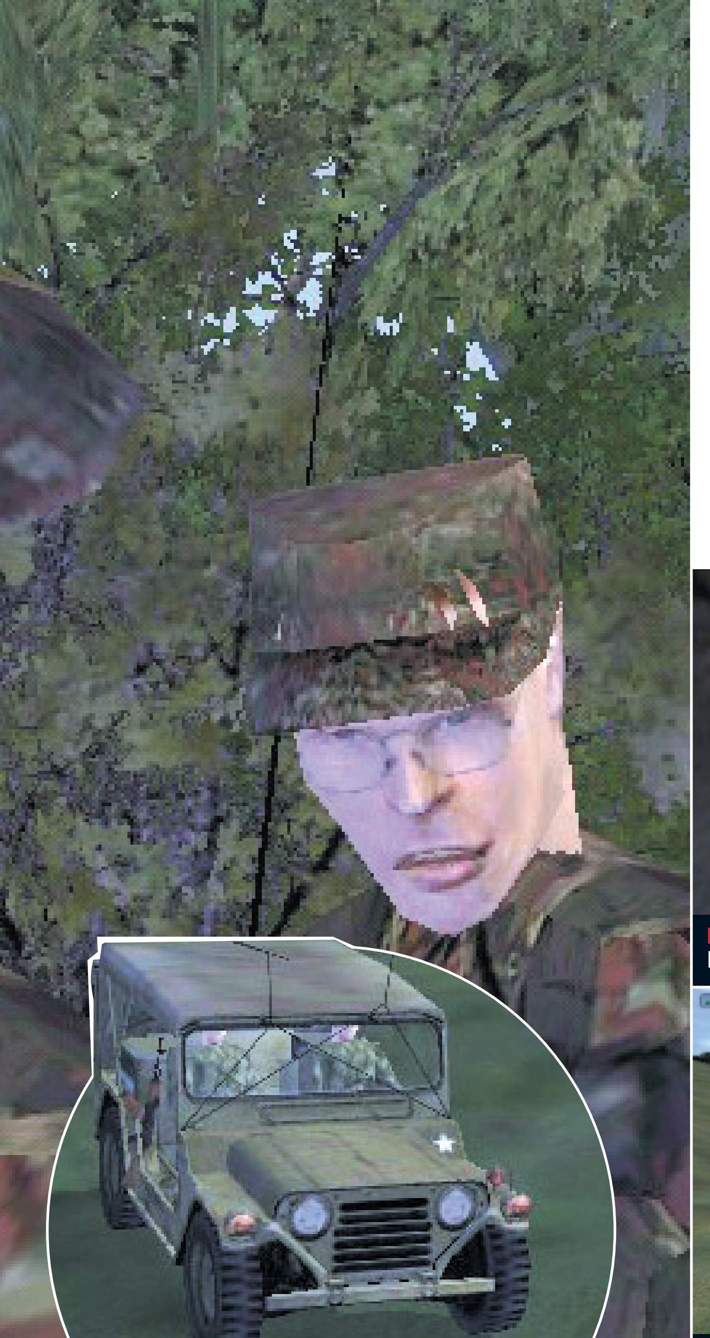
FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Inglés** (voces) **Castellano** (textos y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **16+** ▶Estudio: **Bohemia Interactive** ▶Compañía: **Codemasters** ▶Distribuidor: **Codemasters** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* ▶Página web: ***www.bistudio.com/resistance/*** Pantallas, un trailer y una demo. Información sobre la historia y los personajes, pero poco más.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **1** ▶Modos de juego: **3, campaña, misión individual y multijugador** ▶Tipos de unidades: **12** ▶Número de vehículos: **21** ▶Editor: **Sí, de misiones** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **6 FlagFight, Capture the Control, Team FlagFight, Cooperative, Sector Control, Real Paintball** ▶Número de jugadores: **1-16** ▶Opciones de conexión: **LAN, Internet (GameSpy).**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 Mhz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **550 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **56kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 700 Mhz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **550 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **ADSL**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Historia ramificada

VICTOR TROSKA es el único ciudadano de Nogova con experiencia de combate, de ahí que se convierta en la elección natural de la milicia para dirigir la resistencia. Ahora bien, según las decisiones que tomemos, Victor puede trabajar al principio como traidor para el bando soviético, aunque luego las dos líneas argumentales acaban convergiendo.

LIDERAR A LA RESISTENCIA supone emplear tácticas de guerrilla y combatir siempre en inferioridad de condiciones contra los soldados regulares, procurando recuperar las armas de los enemigos caídos y sufrir el menor número de bajas posible. Todo un desafío dirigido a los jugadores más veteranos que completaron con éxito la campaña original del juego.



Completísimo: podemos montar en helicóptero y saltar en paracaídas.



La coordinación con los miembros del equipo es fundamental para ganar.



Podremos conducir vehículos o avanzar como un soldado de infantería.



En esta entrega tendremos que practicar la guerra de guerrillas.

EL APARTADO VISUAL SE HA MEJORADO NOTABLEMENTE, GRACIAS A LA APLICACIÓN DE TEXTURAS DE MAYOR CALIDAD

pas soviéticas, planear asaltos a bases… toda una variedad de situaciones que nos motiva a esforzarnos para seguir adelante.
En cuanto al apartado técnico y al multijugador, decir que hay pocas sorpresas destacables. Las mejoras gráficas son prácticamente inapreciables para el ojo desentrenado, y el multijugador se edifica sobre la fórmula exitosa del original, basada en la cooperación entre los miembros del equipo y las tácticas militares reales.
La ampliación ofrece, de todas formas, misiones individuales extras, y el habitual "lote" de nuevas armas, etc... que se suele incluir en cualquier expansión.
Con todo, «Operation Flashpoint: Resistance» ha resultado ser una ampliación muy completa, que complacerá especialmente a los aprendices de soldado que se quedaron con ganas de más emociones fuertes tras completar la campaña original de «Operation Flashpoint».

G.P.H.

Toma nota

La nueva campaña gustará incluso a los fans más exigentes

LO BUENO:
- Variedad de misiones muy bien diseñadas y entretenidas.
- Campaña con estilo narrativo cinematográfico.
- Las mejoras gráficas.

LO MALO:
- Las escenas intermedias son largas.
- La IA de nuestros soldados a veces no es todo lo buena que debiera.

MODO INDIVIDUAL 91

MODO MULTIJUGADOR 91

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Al menos en multijugador no hay que escoltar a nadie.

SOLO:
Lo mejor: la trepidante historia de la campaña.
Lo peor: Un solo "guardado" por misión sigue siendo muy poco.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Coordinarse con los demás miembros del equipo.
Lo peor: Intentar ir a tu aire y fracasar.

ALTERNATIVAS

JEDI KNIGHT II
No está ambientado en la guerra y no es tan realista, pero resulta un excelente título de acción.
Comentado en MM 88 Puntuación: 92

R. TO CASTLE WOLFENSTEIN
También en la Segunda Guerra Mundial, pero con elementos de fantasía. Estupendos gráficos.
Comentado en MM 84 Puntuación: 97

Conflict: Desert Storm

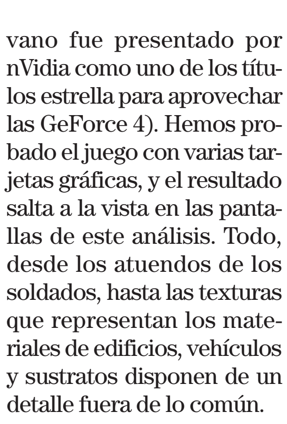
Pura dinamita

La acción táctica no sólo está de moda… ¡Es una plaga bíblica! Pero tranquilos, porque entre tanto título mediocre, a veces encontramos joyas como «Conflict: Desert Storm», que rebosa frescura y jugabilidad a partes iguales.

Podríamos decir que «Desert Storm» es otro arcade de acción táctica, pero eso sería contar una verdad a medias. Sí, es cierto que manejamos un grupo de soldados de élite, pero eso es solo la punta del iceberg…

¡Qué bonito!

La mayoría de arcades tácticos sacrifican vistosidad en pro de una IA avanzada y una representación realista del terreno, priorizando el sistema de combate sobre cualquier concesión a la retina del jugador. «Desert Storm» nos ofrece una conjunción nada habitual en este subgénero, con escenarios amplios a la vez que detallados. ¿Alguien imagina recorrer las calles de Kuwait atestadas por soldados y tanques enemigos? Pues parece que los chicos de Pivotal Games ya pensaron en ello a la hora de plasmarlo en «Desert Storm» (no en


vano fue presentado por nVidia como uno de los títulos estrella para aprovechar las GeForce 4). Hemos probado el juego con varias tarjetas gráficas, y el resultado salta a la vista en las pantallas de este análisis. Todo, desde los atuendos de los soldados, hasta las texturas que representan los materiales de edificios, vehículos y sustratos disponen de un detalle fuera de lo común.

Pero lo que más interesa no es el envoltorio visual, sino la jugabilidad. Y ahí es donde «Desert Storm» da su mejor golpe. Partiendo de un sistema de puntería en tercera persona (ampliable a vista subjetiva), el juego nos obliga a desarrollar tácticas coordinadas para cumplir misiones de rescate, demolición o eliminación. En cierta medida, «Conflict: Desert Storm» está más cer-

La referencia

GHOST RECON


- **La física balística de «Desert Storm» es más espectacular que la de «Ghost Recon».**


- **El manejo del pelotón resulta más sencillo e intuitivo en «Desert Storm».**
- **Gráficamente, «Desert Storm» supera ampliamente a «Ghost Recon».**



El sistema de daños y botiquines nos permite resistir múltiples impactos de bala.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.3 GHz, Duron 900 MHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200, Kyro II 64 MB** ▶Conexión: **Cable, ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano (textos, voces y manual)** ▶Edad Recomendada (ADESE): **18+** ▶Estudio: **Pivotal Games** ▶Compañía: **SCi Games** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **16/09/2002** ▶PVP Recomendado: **49,95 euros** (8.310 Ptas.) ▶Página Web: ***www.sci.co.uk/games/basic.asp?version_id=32*** Ofrece vídeos e imágenes del juego en acción.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de armas: **30** ▶Clases de soldados : **10** ▶Vehículos de combate: **26** ▶Incluye editor: **No** ▶Soporte multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **5** ▶Usuarios máximos: **8** ▶Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon, Pentium 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **56k, RDSI**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon, Pentium 700 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3, Radeon 8500** ▶Módem: **Cable, ADSL**



Te cambio un AK47 por una tirita

LA INTERACCIÓN entre enemigos es uno de los puntos fuertes del juego, ya que los soldados pueden intercambiar objetos, cediéndose botiquines de salud o armas. Además, si uno de nuestros hombres es derribado, no morirá inmediatamente, sino que yacerá inconsciente. Si somos rápidos podremos llegar hasta él para sanarle antes de que fallezca.

EL ENORME INVENTARIO de cada soldado facilita además la recolección de ítems, lo que incluye cargadores adicionales o armas desperdigadas por el terreno. La cantidad de objetos que podemos cargar no es realista que digamos, pero mejora muchos enteros la experiencia de juego al permitirnos probar con diferentes tipos de armamento.

■ En las misiones tendremos que utilizar a los distintos especialistas.

■ El nivel de detalle alcanza cotas elevadísimas. Fijaos en la sombra.

■ La variedad de armas es uno de los apartados más atractivos.

■ Los enfrentamientos con tanques representan los momentos estelares.

EL APARTADO GRÁFICO ES SOBERBIO, PERO DONDE «DESERT STORM» SE LLEVA LA PALMA ES EN SU INCREIBLE JUGABILIDAD

ca de «Commandos» que de «Ghost Recon», puesto que las aptitudes de cada efectivo serán irremplazables en ciertas situaciones. Para que entendáis mejor lo que os queremos decir, baste un ejemplo: Derribamos un tanque con el artillero, luego el francotirador podrá limpiar la calle de efectivos, para que por último, el ingeniero coloque los explosivos en una antena parabólica. Es lo que llamaríamos disparar "con la cabeza"…

El hijo deseado

«Desert Storm» no intenta impartir lecciones a estrategas consumados, sino retar a los amantes del gatillo fácil a un estilo de juego diferente, plagado de enfrentamientos con tanques, helicópteros y francotiradores puestos ahí para que les demostremos quién manda. Si Pivotal Games intentaba acercar la acción táctica al gran público, desde luego lo ha conseguido de sobra.

J.M.

■ **ALTERNATIVAS**

OPERATION FLASHPOINT
Uno de los clásicos. Mucho más cercano al concepto de simulación que al arcade puro.
▶Comentado en MM 78 ▶Puntuación: 91

THE SUM OF ALL FEARS
Propone acción táctica sin demasiadas complicaciones, aunque tecnológicamente es peor.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 65

Toma nota

Un juego peligrosamente adictivo con un acabado soberbio.

LO BUENO:
- Aprovecha a tope las tarjetas de nueva generación.
- La curva de aprendizaje.
- Conjuga acción pura con tácticas de combate tradicionales.
- El manejo del pelotón es intuitivo.

LO MALO:
- Algunos problemas con la asignación de teclas.
- Los efectos sonoros.

MODO INDIVIDUAL 84

MODO MULTIJUGADOR -

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En el momento de realizar la review **no existían servidores de juego.**

SOLO:
Lo mejor: La coordinación entre clases de soldados.
Lo peor: Mecánica algo simple para "comandantes expertos".

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: -
Lo peor: -

Sudden Strike 2

Contraataque exitoso

A diferencia del cine, en el mundo de los videojuegos las segundas partes no sólo son buenas, sino que a menudo mejoran y corrigen al original. Tal es el caso del título que nos ocupa, que supera ampliamente a su predecesor

Para aquellos jugadores que se perdiesen el primer «Sudden Strike», les interesará saber que es un juego de estrategia ambientado en la Segunda Guerra Mundial, cuyo desarrollo transcurre en tiempo real. Fue uno de esos títulos que, si bien no alcanzó la masiva popularidad de los grandes lanzamientos del género, se ganó una nutrida comunidad de fans.

La segunda parte conserva las mismas claves, pero añadiendo como una tonelada, o así, de elementos nuevos que enriquecen considerablemente la experiencia de juego original. Desde los trenes de guerra a los aviones, pasando por lanchas de desembarco, hasta cincuenta unidades nuevas, el veterano jugador del «Sudden Strike» original hallará razones más que suficientes para alistarse otra vez. Cinco campañas, que incluyen a una nueva nación, la japonesa, y un potente editor de mapas garantizan una longevidad sin igual. Y no hay que olvidar que esta vez el soporte multijugador (mediante GameSpy) se ha incluido nada más salir de la caja, es decir, que no hace falta instalar ampliaciones o buscar parches por Internet para empezar a disfrutarlo. En cualquier caso, de todas las novedades, quizá las más destacables sean las que no se ven a simple vista, es decir, las referidas a las nuevas ordenes, sistema de moral y equilibrio de unidades. Se ha realizado un gran esfuerzo por alcanzar un elevado grado de precisión histórica, y el modelo de daños resulta esta vez remarcablemente próximo a la realidad. Cabe destacar también que gracias a los cuatro niveles de dificultad

La referencia

EMPIRE EARTH



- **El realismo histórico de las unidades es mucho mayor en «Sudden Strike 2».**



- **En «Sudden Strike 2» no hay recursos.**
- **Los gráficos de «Sudden Strike 2» no son tecnológicamente tan avanzados, si bien no exigen tarjeta aceleradora.**



Los elementos destructibles del escenario hacen de cada batalla un genuino espectáculo.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium IV 1,6 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **13+** ▶Estudio: **Fireglow** ▶Compañía: **CDV** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Diciembre 2002** ▶PVP Recomendado: **Sin confirmar** ▶Página Web: ***www.sudenstrike2.de/*** Por algún raro motivo, tiene versiones en inglés, francés y alemán, pero no en español. Incluye una demo del juego, y una sección de preguntas frecuentes, así como un forum.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **5** ▶Número total de misiones: **40** ▶Número de facciones: **5** ▶Límite máximo de unidades: **1.024** ▶Editor: **Sí, de mapas** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **1** ▶Número de jugadores: **12** ▶Opciones de conexión: **LAN, Internet (GameSpy)**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 333 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **350 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **350 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **ADSL**



Los protagonistas

LOS TANQUES han ganado un considerable protagonismo respecto a la primera parte del juego. Además de los nuevos modelos de vehículos, cada uno con sus propias características, sus blindajes se han impermeabilizado a las armas de bajo calibre, con lo que constituyen una fuerza de choque tan letal como lo fueron en la 2ª Guerra Mundial.

LA INFANTERIA tiene ahora nuevas formas de interactuar con los vehículos, ya que los soldados pueden subirse al chasis de un tanque para ser transportados. Además, la tripulación de un vehículo influye en su rendimiento, con el aliciente de que hay armas capaces de matar a los tripulantes, permitiendo que un tanque vacío sea capturado.



Los devastadores bombardeos de la aviación juegan un importante papel.



Los mapas, con sus diferentes tipos de edificio, son muy detallados.



Esta vez, los tanques resultan invulnerables al fuego de las armas

Los trenes intervienen en las batallas como baterías artilleras.



SE HA REALIZADO UN GRAN ESFUERZO POR ALCANZAR UN ELEVADO GRADO DE PRECISIÓN HISTÓRICA EN MÚLTIPLES ASPECTOS DEL JUEGO

seleccionables, el estilo de juego puede adaptarse a novatos y veteranos por igual, si bien hay misiones mucho más complicadas que otras.

Técnicamente conservador

En cuanto al apartado técnico, no se puede decir que haya grandes sorpresas. Hay un nuevo tipo de entorno (islas del Pacífico), pero sigue siendo un juego en 2D. Eso sí, el nivel de detalle es excepcional, y las unidades sorprenden por sus animaciones. Puede que no sea un portento de la técnica, pero dentro de lo que son los gráficos 2D, resulta sobresaliente. Sin olvidar que gracias a eso los requisitos mínimos del juego son muy asequibles.

En definitiva, «Sudden Strike 2» constituye una acertada continuación de un juego de culto, y supone un salto cualitativo y cuantitativo considerable respecto a la primera parte.

G.P.H.s

Toma nota

Una acertada combinación de realismo y jugabilidad.

LO BUENO:
- Modelo de daños históricamente preciso.
- Muchos tipos de unidades.
- Gráficos y animaciones muy detallados.

LO MALO:
- Los gráficos no se aprovechan de las últimas tecnologías.
- Algunas misiones son de una longitud casi excesiva.

MODO INDIVIDUAL 80

MODO MULTIJUGADOR 75

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La experiencia individual ofrece **muchísimas horas de juego.**

SOLO:
Lo mejor: Planificar las batallas.
Lo peor: A veces, uno acaba agobiado con tanta unidad.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El ingenioso sistema de control de zonas.
Lo peor: Salir al escritorio para acceder a GameSpy.

ALTERNATIVAS

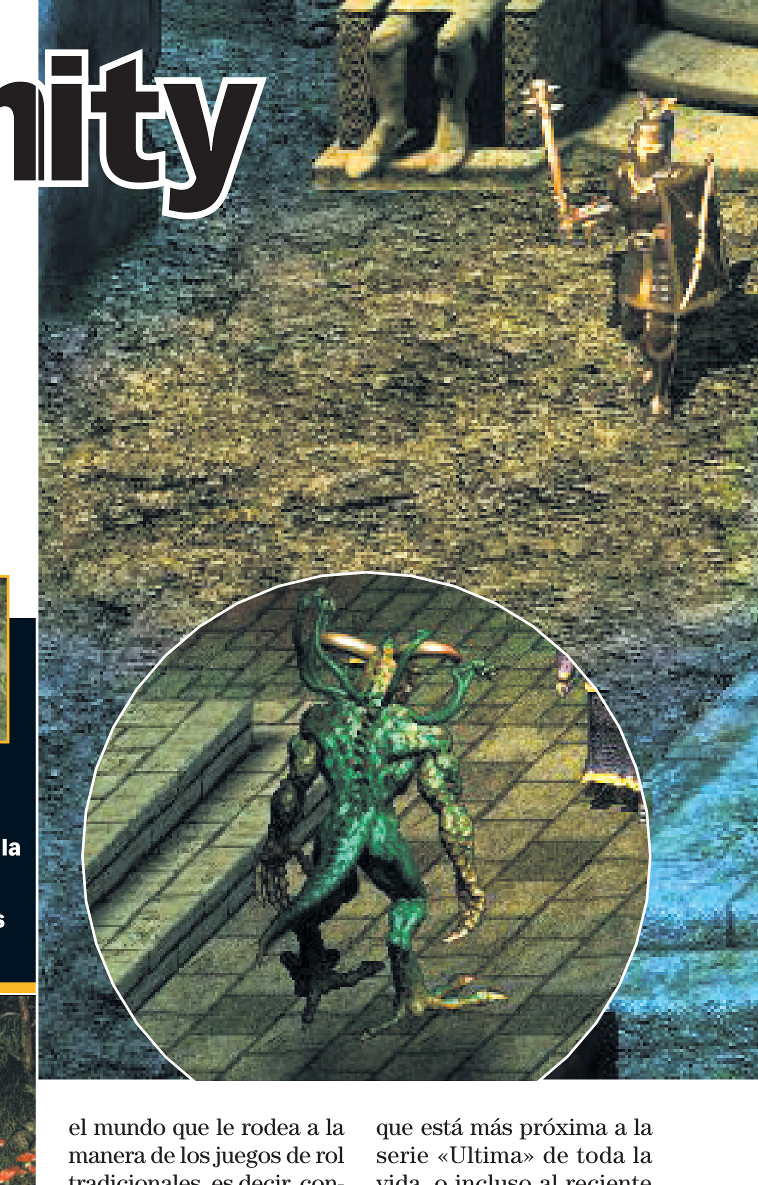
SUDDEN STRIKE
La primera parte se queda muy corta en comparación con la segunda, pero es una alternativa viable.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 50

COMBAT MISSION
El simulador de combates en la 2ª Guerra Mundial por excelencia. Realismo a tope.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 68

Divine Divinity

Lo mejor de dos mundos

Parece que Europa se está convirtiendo en una cantera para los juegos de rol, y este nuevo título es buena prueba de ello. Extenso y ambicioso, «Divine Divinity» es una buena opción para los seguidores del género .



Se puede decir que hay dos grandes tendencias dentro del género del rol. Por un lado está el rol de acción, centrado en los combates y los tesoros, del que «Diablo 2» y ahora «Dungeon Siege» son los mejores representantes. Por otro, tenemos el rol clásico, caracterizado por abundantes personajes con los que conversar, libertad de movimientos y mundos creíbles e interactivos. Probablemente «Baldur's Gate 2», nuestra referencia, sea el mejor ejemplo de esta segunda vertiente.

A la hora de encuadrar a «Divine Divinity», nos encontramos con un título que intenta combinar los elementos de ambas tendencias en un mismo producto. Manejamos a un personaje que evoluciona y pelea de forma muy similar a la que vimos en «Diablo 2», pero que se relaciona con el mundo que le rodea a la manera de los juegos de rol tradicionales, es decir, conversando con los personajes no jugadores, explorando y afrontando misiones que se pueden resolver de varias maneras.

No hay que confundirse: aunque la interfaz recuerde inevitablemente a «Diablo 2», en muchos aspectos «Divine Divinity» ofrece una experiencia de juego que está más próxima a la serie «Ultima» de toda la vida, o incluso al reciente «Morrowind», aunque salvando las distancias, claro está. Con todo, hay que señalar que si bien los elementos individuales con los que se ha construido «Divine Divinity» no son particularmente originales por sí mismos, la suma de todos ellos da como resultado un título que sabe a

La referencia



BALDUR'S GATE 2

- **En «Divine Divinity» gestionamos a un único personaje, no a un grupo.**
- **Los escenarios en «Divine Divinity» no tienen la imaginación desbordante de los de «Baldur's»**
- **El número de habilidades y objetos especiales es superior en «Divine Divinity».**



Las 96 habilidades, así como los cientos de misiones, hacen de éste un JDR muy interesante.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium IV 1,6 GHz, Pentium III 700 MHz** ▶RAM: **128 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Rol** ▶Idioma: **Castellano** (manual), **Inglés** (voces y textos) ▶Edad Recomendada (ADESE): **13+** ▶Estudio: **Larian Studios** ▶Compañía: **CDV** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **Septiembre de 2002** ▶PVP recomendado: **Sin confirmar** ▶Página web: ***www.divinedivinity.com*** Lo más interesante es la demo massiva de 440 megas que permite jugar en el primer calabozo del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de clases: **3** ▶Número de personajes no jugadores interactuables: **150** ▶Número de habilidades: **96** ▶Editor: **No.** Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 233 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 400 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere**



Los personajes no jugadores

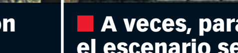
LOS COMBATES en «Divine Divinity» siguen la estela de «Diablo 2», es decir, que manejamos a un solo personaje contra las hordas del mal. Sin embargo, hay momentos puntuales en la aventura en la que podremos reclutar a compañeros que nos ayuden en nuestra misión; compañeros que por cierto exhiben una inteligencia artificial bastante decente.

LAS CONVERSACIONES con los personajes no jugadores recuerdan a las de «Baldur's Gate», donde se nos dan una serie de opciones para contestar. Muchos personajes incluyen una opción de comercio y los precios de sus mercancías dependen en gran medida de su actitud hacia nosotros, una actitud que puede modificarse mediante nuestras acciones.



Las opciones de conversación son abundantes y variadas.





A veces, para facilitar la jugabilidad, el escenario se vuelve transparente.



Los hechizos son uno de los mejores valores visuales del juego.

Un sencillo interfaz de comercio nos permite negociar con otros personajes.

SUS ELEMENTOS INDIVIDUALES NO SON PARTICULARMENTE ORIGINALES, PERO EL CONJUNTO FUNCIONA A LA PERFECCIÓN

nuevo y que sorprende por su ambiciosa escala. Y es que noventa y seis habilidades, divididas en tres clases totalmente distintas de personaje y cuatro "caminos" de especialización, así como los cientos de misiones que componen la aventura principal , le pondrían los dientes largos, sin ninguna duda, a cualquier aficionado al rol al género, que se precie de serlo.

TÉCNICA DISCRETA

En cuanto a su apartado técnico, no marca ningún nuevo estándar, pero hace su trabajo de forma efectiva. Los escenarios son excepcionalmente detallados y los hechizos mágicos y habilidades abundan en espectaculares efectos de partículas de todo tipo, que llenan la pantalla con explosiones de color.

En todo caso, se le podría acusar de una cierta monotonía en los ambientes, en el sentido de que se reutilizan los mismos elementos una y otra vez para extender innecesariamente el tamaño del mundo.

Haciendo un balance general, «Divine Divinity» ha constituido una agradable sorpresa que, sin embargo, ve rebajada su nota por la ausencia de una modalidad multijugador, la cual podría haber sido verdaderamente estupenda, habida cuenta de las amplias posibilidades de su excelente sistema de combate.

G.P.H.

ALTERNATIVAS

DUNGEON SIEGE
Una cacería de monstruos a la vieja usanza, y con un grupo entero de aventureros.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 85

NEVERWINTER NIGHTS
El nuevo rey del multijugador dentro de los juegos de rol, justo lo que le falta a «Divine Divinity».
▶Comentado en MM 91 ▶Puntuación: 92

Toma nota

Una acertada mezcla de géneros para el jugador de rol exquisito.

LO BUENO:
- Montones de habilidades especiales.
- Abundantes misiones y personajes.
- Mundo vivo y creíble, con muchos detalles para descubrir.

LO MALO:
- Se echa de menos un modo multijugador.
- El juego a veces tiene problemas técnicos de rendimiento.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
79	NO TIENE

Review
A EXAMEN

The Sum of all Fears

Bajo en calorías

Tras el buen sabor de boca dejado por «Spider-Man», nos llega otra adaptación de una película, «The Sum of All Fears» (Pánico Nuclear), un arcade táctico basado en el clásico «Ghost Recon», que sin duda levantará polémica.



Este título, «The Sum of All Fears» es un juego creado por Red Storm, inspirado en una película basada en la novela de Tom Clancy, "Pánico Nuclear". En este caso, el término "adaptación" está cogido con alfileres, pues el juego no sigue el argumento de la película. Adoptamos el papel de una escuadra antiterrorista que sigue la pista a un grupo de paramilitares americanos. Al mando de tres hombres, debemos completar once misiones distintas en varios lugares del mundo.

El ataque de los clones

Red Storm es una compañía respetada por sus juegos de acción táctica «Rainbow Six» y «Ghost Recon». «The Sum of All Fears» es una versión "light" de este último: el mismo motor gráfico, y una interfaz muy similar. La acción es lo más realista posible: si te pegan un tiro, estás muerto. Por eso el sigilo y la coordinación entre los miembros del equipo es esencial para avanzar.

Para atraer a los jugadores propensos a la acción, «The Sum of All Fears» elimina los aspectos tácticos más complejos: no existe una asignación individual de armas, no es posible dar órdenes a otros escuadrones –actúan por su cuenta– y no hay que planificar la misión. En el mapa aparece una línea blanca que indica el camino hacia el objetivo: síguela, cumple la misión, y a otra cosa...

«The Sum of All Fears» también aporta novedades: ahora hay una nueva opción para dar órdenes a toda la escuadra –por ejemplo, abrir una puerta y lanzar una granada–, y existen nuevos modos multijuga-

La referencia

MEDAL OF HONOR

- La ambientación de «The Sum of All Fears» es menos detallista que «Medal of Honor».
- Los combates son menos tensos en «The Sum of All Fears».
- El modo multijugador de «The Sum of All Fears» es más variado.



La cooperación de todo el equipo es esencial para derrotar a los terroristas.

Infomanía



ANALIZADO EN: CPU: **AMD Athlon a 1.4 GHz, Pentium III a 500 MHz** RAM: **512 MB, 128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, 3dfx Voodoo 3** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción táctica** Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) Edad Recomendada (ADESE): **16+** Estudio: **Red Storm** Compañía: **Red Storm** Distribuidor: **Ubi Soft** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **34,95** *(5.802 Ptas.)* Página web: **www.sumofallfears.com** Parches en inglés, descripción de armas, y una F.A.Q. También existe un foro para consultar dudas. Nada nuevo para quien tiene el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de fases: **11** Modos de juego: **3** Número de personajes: **25** Número de ambientes: **4** Editor: **Sí,desarrollo de las misiones** Multijugador: **Sí** Modos Multijugador: **Observador, Solo, Cooperativo, Equipo** Número de jugadores: **32** Opciones de Conexión: **Red local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 450 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **1 GB** Tarjeta 3D: **DirectX 8, 16 MB (No acepta Voodoo)** Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1 GB** Tarjeta 3D: **DirectX 8, 32 MB de memoria** Módem: **ADSL o cable.**

Vacaciones pagadas

LOS ESCENARIOS, nos llevan a realizar un recorrido turístico por medio mundo. Las primeras misiones transcurren en Virginia. Pronto sucede un espantoso acontecimiento relacionado con una bomba nuclear, lo que nos llevará a visitar lujosas mansiones en Austria, e intrincadas minas de diamantes en África. Hora de hacer las maletas...

LAS MISIONES son muy variadas, aunque poco originales. Incluyen las acciones típicas acciones en los títulos de Red Storm, como rescatar rehenes, aniquilar terroristas, o colocar micrófonos. La novedad radica en que la última parte de la misión, siempre es contrarreloj: escapar antes de que llegue la policía, impedir la explosión de un artefacto, etc.



No existe planificación de la misión, así que los objetivos están decididos.



Un solo tiro, y estás muerto. Atacar de frente no sirve de nada.



El juego presenta distintos modos multijugador, para todos los gustos.



Ahora es posible dar órdenes a toda la escuadra, pulsando CTRL.

EL JUEGO ESTÁ PENSADO PARA LOS JUGADORES QUE NO DESEEN DEDICAR HORAS A PLANIFICAR COMPLICADAS SMISIONES

dor, como Gato y Ratón, El Último Hombre, y juego cooperativo y Deathmatch.

¿Aberración o evolución?

Analizado fríamente, «The Sum of All Fears» es un buen juego: gráficos aceptables, desarrollo tenso y una interfaz muy cómoda. Los modos multijugador son muy abundantes y fáciles de configurar. Además, está doblado al castellano, y cuesta menos de lo habitual. Sin embargo, las once misiones se agotan rápidamente. Su peculiar diseño es un arma de doble filo: es más asequible que sus predecesores, pero su simpleza irritará a los fans de Red Storm, y su alto grado de acción lo asemejan a «Medal of Honor», sin alcanzarlo. Además, es muy parecido a «Ghost Recon», y muchas misiones parecen extraídas de «Rainbow Six». Un poco más de originalidad no hubiese estado de más.

J.A.P.

ALTERNATIVAS

OPERATION FLASHPOINT
También manejas escuadras conjuntadas, cuando las guerras se libraban a pecho descubierto.
▶Comentado en MM 78 ▶Puntuación: 91

GHOST RECON
Todas las virtudes de «The Sum of All Fears» pero ambientado en exteriores, y con más acción táctica.
▶Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 92

Toma nota

Estrategia táctica "light", enfocada hacia la acción.

LO BUENO:
- El nuevo sistema de control de escuadra facilita la diversión.
- Al eliminar la planificación, atraerá a los jugadores impacientes.

LO MALO:
- No tiene nada que ver con la película.
- Las once misiones se hacen cortas.
- Puede resultar demasiado simple para los veteranos del subgénero.

MODO INDIVIDUAL 65

MODO MULTIJUGADOR 70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador tiene más acción, **y ofrece más modos de juego**

SOLO:
Lo mejor: El nuevo sistema de ordenes a grupos.
Lo peor: Te sientes dirigido por el juego.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Dificultad ajustable para los novatos
Lo peor: Algunos escenarios son realmente muy feos.



Delta Force: Task Force Dagger

Acción fosilizada

La serie «Delta Force» jugó en su día, y junto con «Rainbow Six», un papel fundamental en el establecimiento del género táctico. Dos años después nos encontramos con la extensión de un juego totalmente obsoleto.

Tras los terribles atentados del 11-S, varios estudios de desarrollo se apresuraron a cambiar el argumento o las localizaciones de sus títulos para que estos no pudiesen ser tachados de oportunistas. Sin embargo, y para sorpresa de todos, Nova Logic nos presenta un título que no sólo está inspirado en la operación "Libertad Duradera", sino que utiliza el motor de «Delta Force: Land Warrior» para recrear un conflicto del que todavía nadie sabe a ciencia cierta lo que sucedió…

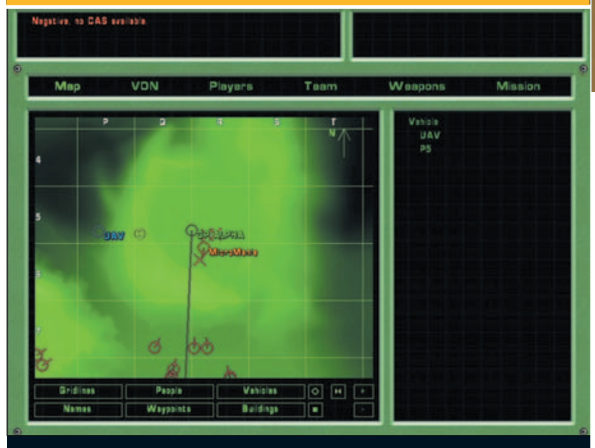
Solo ante el peligro

En «Task Force Dagger» representamos el rol de un comando especial, de entre los diez que permite escoger el juego (pertenecientes a los grupos armados más famosos de todo el globo). Como cuerpo de élite, deberemos completar diferentes misiones de infiltración, captura, salvamento o demolición, a través de localizaciones tan tristemente famosas como Kandahar o Mazar al Sharif, operando como soldados silenciosos y eliminando toda resistencia o amenaza hostil que se interponga en nuestro camino. Para ello contaremos con la ayuda de todo un arsenal de armas de asalto (ametralladoras, rifles de precisión, dispositivos de bombardeo por láser, granadas, etc.), pudiendo variar su configuración en la pantalla de selección inicial. Hasta aquí todo correcto, si no fuese por el detalle de que no contaremos con un pelotón de soldados como es habitual en el género, sino que cada misión será una batalla de "solo ante el peligro". Si a todo ello añadimos que los enemigos demuestran una IA desfasada,

La referencia

MEDAL OF HONOR

- **«Task Force Dagger» tiene un acabado gráfico muy inferior al de «Medal of Honor».**
- **En «Medal of Honor» los vehículos juegan un papel fundamental en el desarrollo.**
- **La IA en «Task Force Dagger» está a años luz de la de «Medal of Honor».**



El uso de "waypoints" es útil, pero no se acerca ni de lejos a lo que podemos ver en otros títulos.

Infomanía

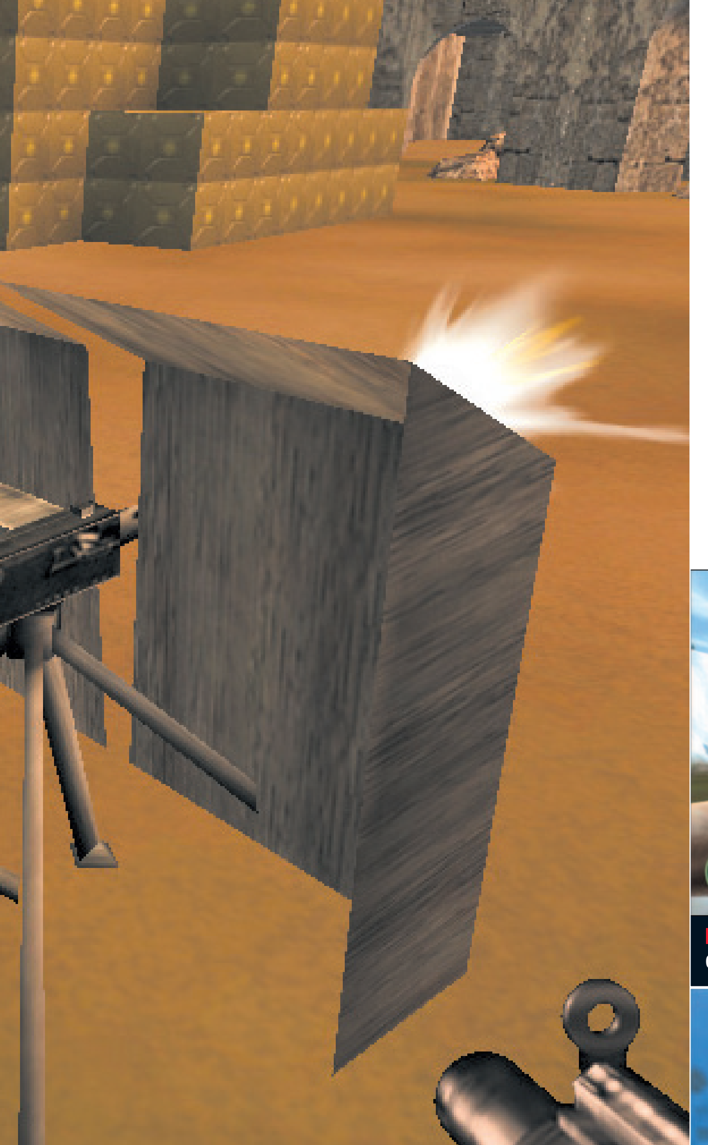
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.3 GHz, Duron 900 MHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200, Kyro II 64 MB** ▶Conexión: **Cable, ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Inglés** (voces y textos), **Castellano** (manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **16+** ▶Estudio: **Nova Logic** ▶Compañía: **Nova Logic** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Septiembre de 2002** ▶PVP Recomendado: **30 euros (5.000 Ptas.)** ▶Página Web: **http://www.novalogic.com/games/DFTFD** **Ofrece multitud de imágenes y diversos análisis del juego.**

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de armas: **30** ▶Número de misiones: **25** ▶Clases de soldados: **10** ▶Incluye editor: **Sí** ▶Soporte multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **3** ▶Usuarios máximos: **16 (sin confirmar)** ▶Tipo de conexión: **TCP/IP, LAN IPX**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon, Pentium 500 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **200 MB** ▶Tarjeta 3D: **Direct3D** ▶Módem: **56k, RDSI**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon, Pentium 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **Cable, ADSL**



Anacronismo

LOS LOGROS DE NOVALOGIC se remontan a los tiempos del 386, en los que los juegos de helicópteros y tanques empezaban a abrirse camino. A lo largo de todos estos años, esta compañía ha demostrado ser una de las grandes desarrolladoras del género, por lo que a nadie le extrañó su incursión en el terreno de la acción táctica con «Delta Force».

EL RESURGIR DE LA SERIE «Delta Force», no es algo que, día de hoy se esperara nadie, a no ser que estuviese motivado por un cambio tecnológico significativo; del mismo modo que nadie entendería que se vendiese como «Doom III» una simple expansión de misiones del «Doom» original. Sirva este enunciado como explicativo de nuestro estupor.



Resulta difícil encañonar al enemigo desde los nidos de ametralladoras.



El uso del rifle es una de las bazas más realistas del juego.



La física de materiales responde de forma nula.



Los modelos poligonales son de un nivel muy pobre.

EL ARGUMENTO Y DESARROLLO SON ATRACTIVOS, PERO LOS PUZZLES ESTÁN MUY VISTOS Y NO SORPRENDERÁN A LOS VETERANOS

queda claro que las mejoras sobre el original son prácticamente inexistentes.

Volviendo al Jurásico

Nova Logic promociona este título como un pack de misiones independiente para «Delta Force», lo que significa que en realidad es una expansión que no requiere del original para funcionar. Este hecho debería ser considerado como una ventaja, pero lo cierto es que no es más que el mismo producto de hace dos años ambientado en un conflicto diferente. Quienes estén acostumbrados a manejar alguno de los títulos recientes de acción táctica verán en «Task Force Dagger» un intento desacertado de recolocar un producto caduco, de gráficos pobres y aún peores efectos visuales. Ni siquiera el modo multijugador, confuso y casi injugable, invita a concederle una oportunidad a este título.

J.M.

Toma nota

Sólo para incondicionales y/o nostálgicos de «Delta Force».

LO BUENO:
- El uso del rifle de precisión sigue siendo ameno.
- Los terrenos son gigantescos.

LO MALO:
- El motor 3D y los gráficos.
- Los efectos sonoros.
- Las animaciones, texturas y efectos.
- No puede competir con ningún título de actualidad.

MODO INDIVIDUAL 45

MODO MULTIJUGADOR 32

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo online pierde el poco **gancho que le queda al individual.**

SÓLO:
Lo mejor: Barrer bases enteras a golpe de rifle y nada más.
Lo peor: La I.A. enemiga; pobre y estática.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los duelos de francotiradores.
Lo peor: La sensación de caos y desorden en las partidas.

ALTERNATIVAS

OPERATION FLASHPOINT
Fue el primero en dar el salto de acción a simulación, y sigue siendo uno de los más valorados.
▶Comentado en MM 78 ▶Puntuación: 91

GHOST RECON
Una propuesta seria en lo que a acción táctica se refiere. Es de un rsealismo casi doloroso.
▶Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 92

Duelfield

Una opción diferente

Los aficionados al juego de cartas «Magic: The Gathering» van a disfrutar como locos con «Duelfield», un juego de estrategia online en el que encarnamos la personalidad de un dios que controla a varias criaturas.

Los juegos albergados en portales especializados son una alternativa asequible en los tiempos que corren. Buena prueba de ello es «Duelfield», el juego de estrategia y fantasía online de HastaJuego.com, en el que participan suscriptores de todo el Viejo Continente.
El sistema de juego es similar al de los juegos de cartas tipo «Magic». El usuario se convierte en un poderoso dios que controla a un determinado número de criaturas elementales y se enfrenta con otros jugadores en combate singular. El vencedor de los combates obtiene puntos de experiencia canjeables por nuevas criaturas, que le permiten enfrentarse a dioses cada vez más poderosos.

Crea un dios

«Duelfield» aparece en dos versiones distintas, Disciple y Expert. La primera está pensada para novatos, mientras que la Expert permite la creación de deidades personalizadas y el uso de tácticas de combate mucho más elaboradas. Tras elegir la apariencia de nuestro dios, tendremos que elegir las criaturas a su cargo. Disponemos de una cantidad limitada de puntos que podemos canjear por 48 monstruos más o menos poderosos. Cada una de estas criaturas pertenece a un elemento básico y posee tres alters o hechizos configurables. La clave del éxito reside en crear un ejército de elementales con alters suficientemente conjuntados y poderosos como para derrotar al oponente.
Los combates se desarrollan en un tablero en dos dimensiones y la selección de criaturas y alters se realiza en menús estáticos.
Sólo durante los enfrentamientos, podemos asistir a escenas renderizadas de gran calidad, que muestran a nuestras criaturas con mayor detalle en pleno enfrentamiento con las criaturas de nuestro rival.

CONCLUSIÓN

Si te gustan los juegos tipo «Magic», merece la pena echar un ojo a «Duelfield». Es un juego online simple y divertido, aunque cabe achacarle un desarrollo algo repetitivo. Una opción diferente, asequible para todo tipo de usuarios.

I.C.C.

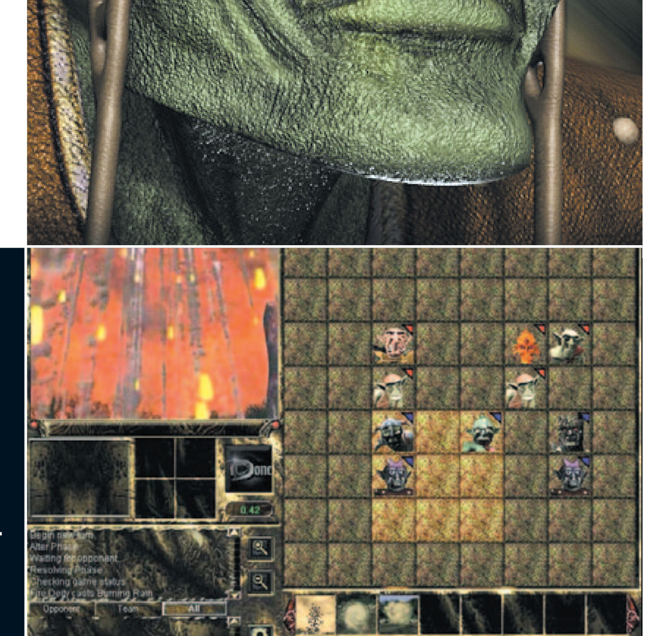
La referencia

ETHERLORDS

- **Ambos juegos tienen un desarrollo por turnos, al estar inspirados en juegos de cartas tipo «Magic».**
- **En ambos juegos encarnamos a un mago que combate contra otro enfrentando a sus criaturas.**
- **Los gráficos 2D de «Duelfied» son discretos, mientras que los de «Etherlords» son 3D y muy espectaculares.**



El vencedor de los combates obtiene puntos de experiencia canjeables por nuevas criaturas.



Durante los enfrentamientos veremos escenas renderizadas de gran calidad.

Toma nota

Estimulante y adictivo, pero con tecnología discreta.

LO BUENO:
- Los requisitos mínimos.
- Las escenas renderizadas tienen bastante calidad.

LO MALO:
- Gráficamente limitado.
- Tras varias partidas, resulta un tanto repetitivo.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
NO TIENE	65

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** Edad Recomendada (ADESE)**: No aplicable** Estudio: **Sismoplay** Editor y distribuidor: **Hastajuego.com** Número de CDs: **Descarga de Internet, 406 MB** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP: **7,50 euros** (1.248 Ptas. cada mes de conexión). Web: ***www.hastajuego.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 133 MHz** RAM: **32 MB** HD: **406 MB** Tarjeta 3D: **No** Conexión: **56 K**



Europa Universalis II

¿Felipe II protestante?

La convulsa historia de Europa en los siglos XV, XVI y XVII es la protagonista principal de este juego de estrategia, que tiene la apariencia de un "wargame" clásico, y que sin embargo se desarrolla en estricto tiempo real.

En este juego de estrategia tendremos que asumir el liderazgo de un estado y llevarlo hasta las más altas cotas de desarrollo y poder.
Nuestras posibilidades de acción se agrupan alrededor de cuatro grandes campos: la diplomacia (políticas de enlaces matrimoniales, alianzas militares y económicas...), el comercio, la política interior (política religiosa, inversión en infraestructuras) y la guerra (algo que en «Europa Universalis II» no es un asunto baladí).
Este sistema de juego, que se desarrolla en estricto tiempo real (aunque de velocidad regulable), tienen tantas variables y posibilidades que más de uno se encontrará perdido en los primeros compases. Por desgracia, la sensación inicial de desamparo, normal en los juegos complejos, se ve aumentada innecesariamente por un interfaz muy mal resuelto y farragoso.
Sin embargo, «Europa Universalis II» tiene más virtudes que defectos. A las enormes posibilidades de acción, hay que sumar un respeto por la Historia que se traduce en multitud de detalles de todo tipo.

El apartado técnico es muy limitado, ya que la acción se desarrolla siempre sobre mapas en 2D y las batallas se resuelven con sencillas animaciones. El multijugador, resuelto de una forma impecable, nos permitirá disputar cualquiera de los escenarios del juego.

Un título, en definitiva, que requiere cierta dedicación inicial, pero que garantiza multitud de horas de juego y disfrute.

J.C.

La referencia

EMPIRE EARTH

- «Europa Universalis II» es mucho menos espectacular, pero también más profundo.
- En el apartado gráfico, «Europa Universalis II» es muy inferior a nuestra referencia.
- La fidelidad histórica de todo el conjunto del juego es muy superior en «Europa Universalis II» que en «Empire Earth».





El apartado gráfico es uno de los puntos débiles de este juego de estrategia.



El respeto histórico a naciones y acontecimientos de las distintas épocas, es impresionante.

Toma nota

Engancha, aunque requiere algún tiempo para dominarlo.

LO BUENO:
- Las enormes posibilidades de juego.
- La fidelidad histórica.

LO MALO:
- El interfaz es farragoso.
- Los gráficos y animaciones son muy sencillos.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
75	78

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador es muy original y apasionante.

SOLO:
Lo mejor: Cambiar la historia. O no.
Lo peor: La multitud de información que termina por abrumar al jugador.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Hacer embargos ecónomicos.
Lo peor: Por su propia naturaleza, es complicado organizar una partida.

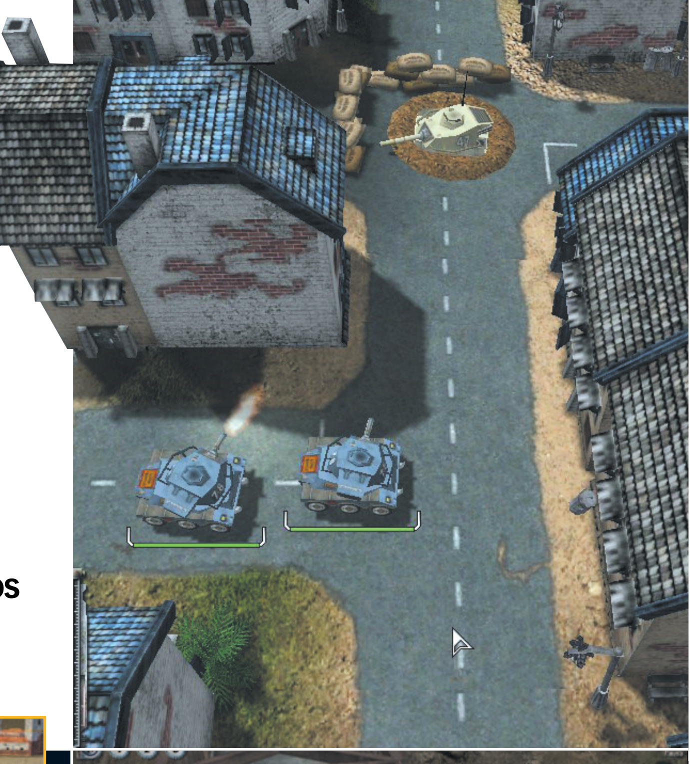
Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **P III 800 MHz, AMD 700 MHz** RAM: **256 MB** TARJETA 3D: **GeForce 2 GTS** CONEXIÓN: **ADSL, 56K**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (textos y manual). Edad recomendada (ADESE): **TP (Todos los públicos)** Estudio: **Bink video** Compañía: **Paradox** Distribuidor: **Ubi Soft** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **42,04 euros** *(6.995 Ptas)* Página Web: **www.ubisoft.es**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 200 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **370 MB** Tarjeta gráfica: **2 MB** Conexión: **Mayor de 56k**





S.W.I.N.E.

Sonrisas y tiros

Marranos y conejos han entrado en guerra, pero en vez de zanahorias y bellotas, sus armas resultan ser vehículos blindados. Tras este argumento nos encontramos con un juego de estrategia de lo más entretenido.

La idea de hacer un juego de estrategia en tiempo real donde las dos facciones en liza sean conejos y cerdos puede parecer un tanto tontorrona, pero no hay que confundirse: tras la aparente frivolidad de «S.W.I.N.E.» se oculta un título bien hecho que ofrece muchas horas de diversión y tácticas bien planificadas.

El diseño del juego está encuadrado dentro de la tendencia popularizada por «Ground Control», en el sentido de que no hay una base que defender ni unos recursos que recolectar. En vez de eso, al principio de cada misión se dispone de unos "puntos de estrategia" con los que comprar las unidades de las que constará nuestro ejército, pudiendo personalizarlas con equipamiento especial. A partir de ahí, nos las tendremos que componer como mejor podamos para resolver las tarea encomendadas, lo cual exigirá un uso óptimo de las habilidades de nuestras tropas, aprovechamiento de las características del terreno y, sobre todo, una cuidadosa microgestión.

Gráficamente es bastante notable, aunque cabe señalar que el "engine" sufre ralentizaciones, si tan sólo se dispone de la memoria mínima recomendada.

La banda sonora está compuesta por alegres melodías de corte militar, y las voces de las unidades resultan particularmente graciosas.

En cuanto al multijugador, soporta 10 jugadores en Internet (GameSpy) y 4 modalidades, con el inconveniente de que no incluye una opción de escaramuza.

En fin, no es un título que vaya a marcar un hito, pero su económico precio y calidad técnica lo hacen, como mínimo, recomendable.

G.P.H.

La referencia

EMPIRE EARTH

- **La cantidad de unidades disponibles en «SWINE» es sensiblemente menor que en «Empire Earth».**
- **El motor gráfico de «SWINE» es sensiblemente inferior.**
- **El argumento de «SWINE» es mucho más divertido y desenfadado, por contra no es en absoluto histórico ni realista.**



No faltan ni las explosiones ni los efectos de luz; es bastante espectacular.



La defensa de puentes y desfiladeros plantea interesantes desafíos tácticos.

Infomanía

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Genero: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos, voces y manual) ▶Edad: **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **Stormregion** ▶Compañía: **Jowood** ▶Distribuidor: **Zeta Games** ▶CDs: **2** ▶Lanzamiento en España: **Ya disponible.** ▶PVP: **17,95 euros** *(2.987 Ptas.)* ▶Página web: ***www.swine-online.com/***.

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 1,6 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2** ▶Conexión: **ADSL**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II Celeron/466MHz** ▶RAM: **96 MB** ▶Disco duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Modem: **56Kbps**

Toma nota

Sencillo y adictivo, no es una superproducción, pero divierte.

LO BUENO:
- ▲ Gráficos detallados y bien hechos.
- ▲ Sencillez de manejo.

LO MALO:
- ▼ Con requisitos mínimos se ralentiza ocasionalmente.
- ▼ Las dos facciones no son muy diferentes.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
65	65

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La campaña engancha más, gracias a su **disparatado argumento.**

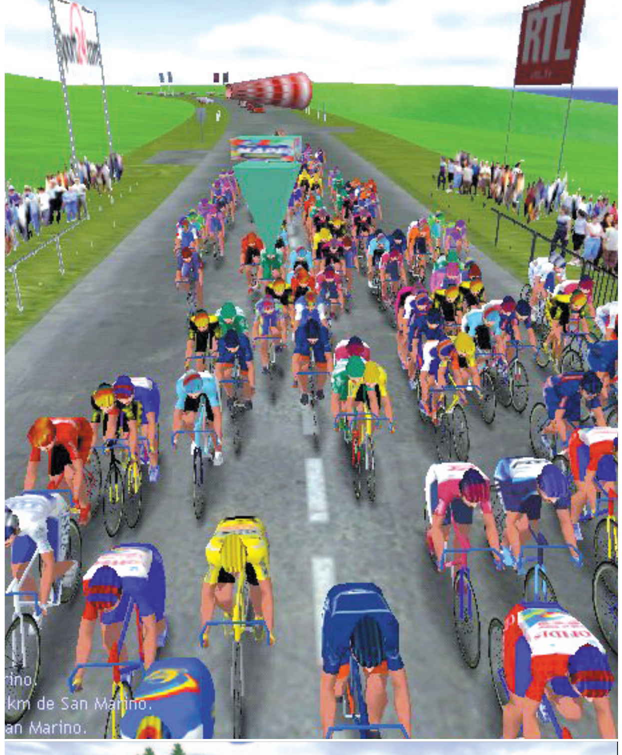
SOLO:
Lo mejor: Salir victorioso cuando se está en clara inferioridad numérica.
Lo peor: No hay modo escaramuza.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder diseñar tu ejército.
Lo peor: Su comunidad de jugadores online es más bien reducida.

Cycling Manager 2

Pedaleos con sentido

El ciclismo es, sin duda, uno de los deportes más difíciles de convertir en un juego de ordenador. La compañía francesa Cyanide lo ha conseguido a la segunda: por fin, un simulador ciclista que funciona...



La premisa de «Cycling Manager 2» es clara: incluir en el juego todas las decisiones involucradas en el deporte de las dos ruedas. El jugador controla a uno de los 60 equipos profesionales –hasta 20 jugadores en modo multijugador–, y participa en 180 carreras, incluyendo las grandes vueltas. En el modo Carrera Profesional, podemos dirigir su evolución durante toda su vida deportiva.«Cycling Manager 2» se juega por turnos: en la primera fase se fijan los entrenamientos, se contratan patrocinadores, se compran y venden ciclistas, y se prepara el material. A continuación se crean las tácticas antes de la carrera, para usarlas durante el recorrido. En la etapa no controlamos a los ciclistas, sino que les asignamos órdenes, tanto individuales como colectivas, en función de lo que ocurra, y lo cansados que estén. Dentro del equipo se pueden crear subgrupos para que uno ataque y canse al pelotón, mientras el otro "esprinta" en meta. El sistema de juego es acertado, pero no está llevado a la práctica con acierto. Los menús son monótonos, y en las carreras, aunque disponen de terrenos variados y un correcto modelado de los ciclistas, las texturas son muy pobres. El paso de un turno a otro es muy lento, y el sistema de control de los corredores, difícil de dominar, pues requiere ciertos conocimientos sobre ciclismo, y el manual tampoco ayuda demasiado. En definitiva, un juego interesante al que sólo sacarán partido los fans del ciclismo.

J.A.P.

La referencia

CYCLING MANAGER



- **Esta segunda parte tiene un modo Carrera, en el que los ciclistas evolucionan cada temporada.**
- **Los gráficos son más realistas y detallados, y la cámara se maneja con mayor libertad.**
- **En «Cycling Manager 2» los ciclistas tienen personalidades ocultas, y es posible delegar algunas tareas en la CPU.**



Cada ciclista usa tácticas de grupo e individuales, en las barras inferiores.



La equipación de los ciclistas influye directamente en su rendimiento.

Toma nota

Exigente simulador ciclista, sólo para los fanáticos de este deporte.

LO BUENO:
- ▲ Equipos y ciclistas oficiales.
- ▲ Si le dedicas tiempo, acaba enganchando.

LO MALO:
- ▼ Los gráficos son discretos.
- ▼ La espera entre turnos es tediosa.
- ▼ Difícil de entender y dominar.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
55	60

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El juego es idéntico en ambos, sólo cambia el número de jugadores.

SOLO:	EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Controlas todos los aspectos del ciclismo. **Lo peor:** Acaba haciéndose repetitivo con el tiempo.	**Lo mejor:** Planificar tácticas para atacar al contrario. **Lo peor:** A veces es difícil saber lo que ocurre.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD a 1.4 GHz, P. III a 500 MHz** ▶RAM: **512 MB** ▶TARJETA 3D: **GeForce 2** ▶CONEXIÓN: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Deportivo/Manager** ▶Idioma: **Castellano (Voces, textos y manual)** ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Cyanide** ▶Editor: **Focus** ▶Distribuidor: **Friendware** Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **29.95 euros** (4.971 Ptas) ▶Página web: ***www.cycling-manager2.com.***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **460 MB** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 8, 8 MB** ▶Módem: **56 K**

Hormigaz Xtreme Racing

Insectos muy rápidos

Desde que «Mario Kart» debutara en la consola SuperNintendo, han sido innumerables los juegos que se han sumado a su fórmula, unos con más éxito que otros. «Hormigaz Xtreme Racing» no es el mejor, ni mucho menos, pero si lo comparamos con otros títulos de este estilo que se han hecho para PC, su valoración gana mucho. Probablemente su mejor atributo sea la excelente progresión del modo individual. Cada personaje, y hay cinco, tiene su propio set de circuitos, lo que garantiza una larga vida para el juego.

En cualquier caso, y pese a su falta de elementos diferenciadores, es un título de calidad perfectamente recomendable.

G.P.A



Los escenarios tienen texturas muy planas, podrían haberse hecho mejor.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 1,6 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción/velocidad** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **LSP** ▶Editor: **Empire Interactive** ▶Distribuidor: **Planeta de Agostini** ▶Nº de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **39,95 euros** *(6.647 Ptas)* ▶Página web: ***www.empireinteractive.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM: **64Mb RAM** ▶HD: **260 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

No es muy original, pero la fórmula sigue funcionando.

LO BUENO:
- Abundantes circuitos.
- Variedad de vehículos diferentes.
- Personajes de la película.

LO MALO:
- La música y los efectos sonoros dejan mucho que desear.
- La falta de elementos originales.

INDIVIDUAL 60

MULTIJUGADOR 55

Racing World Kart 2002

Discreto encanto

Habituados a títulos de velocidad que nos ponen a los mandos de potentes bólidos de fórmula uno, resulta sorprendente encontrarse con esta propuesta en la que se pilotan pequeños y maniobrables karts de competición, sobre todo si tenemos en cuenta que conducir un kart de verdad, a diferencia de otros vehículos, está al alcance de todo el mundo.

Poniendo estas consideraciones aparte, este «Kart 2002», que ha tomado la figura de Michael Schumacher como bandera, se desvela como un título competente que combina una física de conducción realista con unos gráficos notables, sobre todo en lo que se refiere a la representación de los circuitos. .

Obviamente, no nos encontramos ante un competidor de los grandes simuladores del mundo del motor, pero constituye un entretenimiento agradable que los jugadores menos exigentes sabrán apreciar.

G.P.H.

Los escenarios están bien hechos y son de calidad fotorrealista.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 1,6 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Velocidad/Simulación** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **Terratools** ▶Editor: **Jowood** ▶Distribuidor: **Zeta Multimedia** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **17,95 euros** (2.986 Ptas.) ▶Página web: ***www.msracingworld.com/***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 450 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **380 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **56 K**

Toma nota

Un juego discreto, pero no exento de entretenimiento.

LO BUENO:
- Gráficos de los escenarios muy cuidados.
- Física de conducción realista.
- Modos de juego bien implantados.

LO MALO:
- Ausencia de modo multijugador.
- Falta de ambición en el diseño.

INDIVIDUAL 60

MULTIJUGADOR NO TIENE

Jimmy Neutron Boy Genius

¿Superdotado?

El formato escogido para dar vida a las andanzas de Jimmy en el monitor del ordenador es el de una aventura plataformera, muy en la línea de las que se suelen ver en las videoconsolas. Acompañado por su fiel roboperro, Jimmy va de acá para allá coleccionando objetos y utilizando sus locos inventos para cumplir los variados objetivos propuestos por el juego.

Con todo, no podemos recomendar a este «Jimmy Neutron» como programa de entretenimiento infantil porque tiene un fallo muy grave: está en inglés. En otro título no habría importado tanto, pero en éste es fundamental entender cuáles son los objetivos a cumplir para poder seguir avanzando en la aventura. Súmale a eso que técnicamente es decididamente mediocre, y el resultado es que nuestra valoración final para este juego no puede llegar, lamentablemente, ni al aprobado. Una pena, porque el personaje merecía más.

G.P.H.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III a 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶TARJETA 3D: **TNT 2 64 32 MB** ▶CONEXIÓN: **Módem 56k**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura/Acción** ▶Idioma: **Inglés** (texto y voces) **Castellano** (manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) ▶Estudio: **THQ** ▶Compañía: **THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **32,95 euros** *(5.485 Ptas)* ▶Página Web: ***www.jimmyneutron.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 233 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco duro: **200 MB** ▶Tarjeta 3D: **4 MB** ▶Módem: **No requiere**



El monopatín a propulsión es uno de los inventos más útiles y divertidos.

Toma nota

Muy variado, pero frustrará a los que no sepan inglés.

LO BUENO:
- Mundo extenso.
- Muchos inventos divertidos con los que experimentar.

LO MALO:
- Está en inglés.
- Faltan mayores posibilidades de interacción con el entorno.

INDIVIDUAL
40

MULTIJUGADOR
NO TIENE



RANKING

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Lo mío no tiene mucho misterio. Buenos juegos, de géneros variados. Cuanto más, mejor. Y sigo jugando una y otra vez...

Francisco Delgado

1 Warcraft III
2 Medal of Honor
3 Dungeon Siege
4 Medieval: Total War
5 Jedi Knight II

La lista negra

La omnipresente Britney Spears se instala en la cúspide de nuestra lista negra así como "Spike: the Hedgehog", un nuevo programa editado por Draque.

1 Britney's Dance Beat
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 30
El intento de aprovechar el tirón popular de la cantante norteamericana es un juego malo de solemnidad, pobremente realizado y que carece de sentido como juego de PC.

2 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso y desaprovechado. Un programa monstruoso, uno de los mayores fiascos de la temporada.

3 Moto Pizza
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 25
Un juego malo como pocos, con gravísimos problemas de diseño.

4 Zodiac Saints
▶COMENTADO EN MM 77 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un programa inspirado lejanamente en Los Caballeros del Zodiaco, vetusto y mal realizado. Injugable.

4 Spike the Hedgehog
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 20
Gráficamente es malo, pero encima es aburrido, tosco y el control tan limitado que se torna injugable.

Los Recomendados

La estrategia con mayúsculas regresa a nuestros PCs con "Medieval: Total War", la secuela de "Shogun". Las luchas caballerescas en el medievo enfrenta a árabes y cristianos en batallas multitudinarias, que suceden parte en tiempo real y parte en un sistema de turnos. Otra entrada interesante es "Syberia" una aventura gráfica con sabor a clásico.

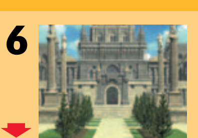


1 Medieval: Total War (N)
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Un juegazo como la copa de un pino. si te gustó "Shogun" no puedes ni debes perdértelo.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLE

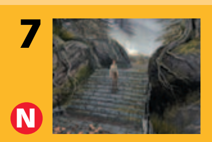
2 Neverwinter Nights (N)
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 92
Muchas eran las expectativas y todas han sido colmadas por uno de los juegos más intensos del presente año.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE

3 Warcraft III (baja)
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 92
Blizzard sigue por sus derroteros y los micromaniacos caemos sin remisión en la redes de este clásico absoluto.
▶ESTRATEGIA/ROL ▶PC ▶BLIZZARD

4 Grand Prix 4 (=)
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 91
Virtuosismo y excelencia técnica se dan la mano en la cuarta entrega del simulador concebido por Geoff Crammond.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶INFOGRAMES



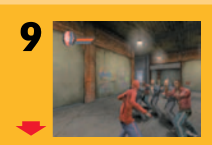
5 Grand Theft Auto III (baja)
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Haz el mal y no mires a quien, en un juego en que tienes que volverte sucio para hacer carrera en el mundo del hampa.
▶ACCIÓN ▶PC ▶TAKE2



6 Civilization III (baja)
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 90
La tercera entrega del juego diseñado por Sid Meier sigue siendo de los mejores juegos de estrategia del momento.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶INFOGRAMES

7 Syberia (N)
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 80
Una aventura muy conseguida, que por historia y tecnología remite a los títulos clásicos del género.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

8 F1 2002 (baja)
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
El nuevo rey de la fórmula 1 para compatibles. Si te gustan las carreras, no te lo puedes perder.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS



9 Spider-Man (baja)
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 86
Las aventuras de Spider-Man han sido perfectamente transformadas en este estupendo juego de acción.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ACTIVISION



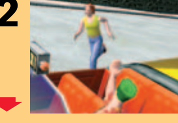
10 Aquanox (baja)
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 80
La libertad total de movimientos le da a este juego de acción un interesante toque de originalidad.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ZETA MULTIMEDIA

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 

Freedom Force
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 74
Golpes, superpoderes, héroes de cómic y mucho rol en uno de los juegos más apetecibles de los últimos tiempos.
▶ROL ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

12 

Crazy Taxi
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 70
Los usuarios de PC ya pueden disfrutar de un título clásico que sigue resultando tan divertido como el primer día.
▶VELOCIDAD/ARCADE ▶PC ▶EMPIRE

13 

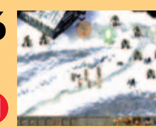
Dungeon Siege
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 85
Una maravilla con forma de JDR . Espectacular, divertido y con una soberbia tecnología.
▶ROL ▶PC ▶MICROSOFT

14 

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 92
Cinco años después, regresa el jedi díscolo en una continuación llena de acción y espectacularidad.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ACTIVISION

15 

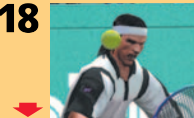
Moto GP
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 89
Mucha velocidad en un simulador que te asombrará por su increíble tecnología y su desbordante realismo.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶THQ

16 N 

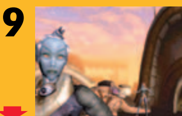
Icewind Dale 2
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 80
Rol de pura cepa programado por Bioware. Algo tradicional, pero tan interesante como siempre.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE

17 

Mundial FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 80
Mundiales caseros para el verano con este juego de fútbol, impresindible hasta la llegada de "FIFA 2003".
▶DEPORTIVO ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

18 

Virtua Tennis
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82
En estos meses de relax se agradecen títulos tan referescantes como éste, y que tardaron tanto en llegar.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶PLANETA DE AGOSTINI

19 

Morrowind
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 82
«Morrowind» se acoge al espíritu clásico del rol en perspectiva subjetiva, pero mejorando la tecnología.
▶ROL ▶PC ▶UBI

20 

Heroes of Might & Magic IV
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 75
Mucha mágia y estrategia protagonizada por los héroes de leyenda creados por 3DO.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶VIRGIN

La referencia

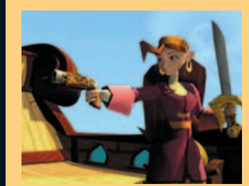
Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



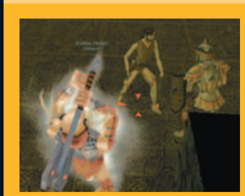
ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶VIVENDI



ACCION
Medal of Honor
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 98
«Medal of Honor» se ha convertido en el rasero por el que medir los juegos de acción. Una lección magistral de cómo hacer un buen juego de acción.
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶ELECTRONIC ARTS



ROL
Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶INFOGRAMES



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
El mejor juego de rol que podíamos soñar ya ha llegado y tiene nombre: Neverwinter Nights". El modo individual es bueno, pero el multijugador es espectacular.
▶PC ▶INFOGRAMES



SIMULACION
IL 2 Sturmovik
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.
▶PC ▶FRIENDWARE



DEPORTIVOS
FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 90
El mejor juego de fútbol para PC puede ser tomado como referencia para otros programas deportivos, por su realismo y por su espectacular tecnología.
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

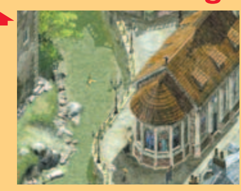
SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Commandos 2» ha conseguido por fin alzarse con la corona del género este mes y ya se encuentra en lo más alto.

1 Commandos 2: Men of Courage



27% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- CREATIVE ASSEMBLY

2 Empire Earth

23% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

3 Warcraft III: Reino del Caos

N

22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

4 Age of Empires II

19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- MICROSOFT

5 Civilization III

9% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FIRAXIS

Acción

El irresistible poder de adicción de «Jedi Kinght 2» ha colocado a este juego en el número 1 de la acción.

1 Jedi Knight II: Jedi Outcast



38% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

2 Medal of Honor: Allied Assault

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

3 Counter-Strike

17% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada

4 Return to Castle Wolfenstein

13% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 97
- PC
- RAVEN SOFTWARE

5 Max Payne

=

12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

Aventuras

Cinco años después de su lanzamiento, extrañamante «Leisure Larry VII» sigue entre los favoritos.

1 La Fuga de Monkey Island



34% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

2 Runaway

N

22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PENDULO STUDIOS

3 The Longest Journey

21% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

4 Leisure Larry VII

N

17% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 27
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- SIERRA

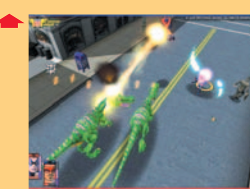
5 Myst III

6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- UBI SOFT

Rol

Espectacular entrada de «Freedom Force», que parece la Masa enfurecida, defendiendo su primera posición.

1 Freedom Force



25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 75
- PC
- IRRATIONAL GAMES

2 Baldur´s Gate

=

25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 49
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- BIOWARE

3 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

4 Diablo 2

=

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

5 Anachronox

N

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 77
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- ION STORM

Velocidad

El espectacular juego de Geoff Crammond, «Grand Prix 4», ya ha alcanzado el número 1 de nuestra lista.

1 Grand Prix 4



70% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- INFOGRAMES

2 Grand Theft Auto III

=

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- TAKE 2

3 Moto GP

=

6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- THQ

4 F1 2002

2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- EA

5 Rally Championship

N

2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 60
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- ACTUALIZE

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!



■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

EL ESPONTÁNEO

"Aún sigo flipado con el apabullante realismo de las misiones de «Medal of Honor»"

Roberto Ajenjo
(Madrid)

Simulación

El simulador civil de Microsoft parece inamovible, mientras la expansión de «Eurofighter» le hace subir sus votos.

1 Microsoft Flight Simulator 2002 =



28% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 88
▶PC
▶MICROSOFT

2 IL-2 Sturmovik =
22% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MADDOX GAMES

3 Eurofighter Typhoon ▲
20% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 76
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶RAGE

4 Flanker 2.0 =
16% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 72
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶SSI

5 Silent Hunter II ▼
20% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 84
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC
▶UBI SOFT

Deportivos

Muy tranquilas están las cosas en la lista. «Mundial FIFA» aumenta sus votos y se mantiene en el top del deporte.

1 Mundial FIFA 2002 =



55% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 88
▶PUNTUACIÓN: 80
▶PC
▶EA SPORTS

2 Virtua Tennis =
30% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 88
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC, DREAMCAST
▶SEGA

3 Tiger Woods PGA Tour 2002 =
10% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 87
▶PUNTUACIÓN: 70
▶PC
▶EA SPORTS

4 Eurotour Cycling N
3% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 77
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶Dinamic

5 NBA Live 2001 =
2% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 75
▶PUNTUACIÓN 89
▶PC
▶EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



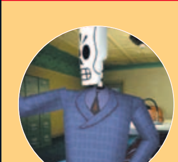
1 Starcraft **59 % de las votaciones**
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD
2 Age of Empires **27 % de las votaciones**
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS
3 Warcraft II. Tide of Darkness **26 % de las votaciones**
▶MM 25 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD

ACCIÓN

1 Counter-Strike **36 % de las votaciones**
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía
2 Half-Life **33 % de las votaciones**
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶GRAY MATTER/NERVE/Id
3 Jedi Knight 2: Jedi Outcast **31% de las votaciones**
▶MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶RAVEN SOFTWARE



AVENTURAS



1 Grim Fandango **44 % de las votaciones**
▶MM 47 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS
2 Monkey Island II **29 % de las votaciones**
▶MM 47 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶LUCASARTS
3 Leisure Larry VII **27 % de las votaciones**
▶MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA

ROL

1 Baldur's Gate **45 % de las votaciones**
▶MM 40 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE
2 Baldur's Gate II **30 % de las votaciones**
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE
3 Lands of Lore **10% de las votaciones**
▶MM 68 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶WESTWOOD



VELOCIDAD



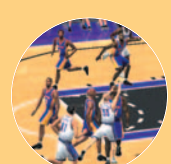
1 Fórmula 1 Grand Prix 2 **60 % de las votaciones**
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE
2 Need for Speed **21 % de las votaciones**
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS
3 Grand Theft Auto **19 % de las votaciones**
▶MM 36 ▶PUNTUACIÓN: 83 ▶PC ▶VIDEOSYSTEM

SIMULACIÓN

1 Flight Simulator 2002 **40 % de las votaciones**
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT
2 IL-2 Sturmovik **32 % de las votaciones**
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
3 Flanker 2.0 **28 % de las votaciones**
▶MM 72 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶SSI



DEPORTIVOS



1 NBA Live 2001 **40 % de las votaciones**
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS
2 FIFA 2002 **35 % de las votaciones**
▶MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶EA SPORTS
3 Links LS 2000 **25 % de las votaciones**
▶MM 22 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ACCESS SOFTWARE

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.


1
2
3
4
5
6



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA ADAPTACIÓN MÁS FIEL

Llega la saga de juegos inspirada en los libros de Tolkien

Quizá sea la licencia más importante del milenio, y ha caído en manos de Vivendi, que está diseñando una serie de programas para multiplataforma, que adaptan el texto original con una fidelidad nunca antes vista en un videojuego.

Cuando hace tres años el director de cine Peter Jackson anunciaba su intención de convertir la legendaria saga "El Señor de los Anillos" de J.R.R. Tolkien en una serie de películas de imagen real, nadie podía prever la magnitud del fenómeno de masas que estaba a punto de crear. El pasado año, Jackson estrenó el primer capítulo de la saga ("La Comunidad del Anillo"), que arrasó en las taquillas de todo el mundo y recolectó cuatro óscars de la Academia hollywoodiense. Tras el estreno, el número de fans se ha multiplicado exponencialmente. Los libros han sido reeditados y la fiebre del merchandising se ha extendido como la pólvora.

LICENCIA IMPRESCINDIBLE

El mundo de los videojuegos no podía permanecer ajeno ante la licencia más importante desde "La Guerra de Las Galaxias". Muchas compañías ambicionaban los derechos para realizar juegos inspirados en este universo, pero finalmente sólo dos han conseguido llevarse el gato al agua. Electronic Arts adquirió los derechos para realizar juegos basados en las películas, mientras que Vivendi Interactive obtuvo la licencia para programar juegos inspirados en los títulos procedentes del entorno literario. Micromanía ha tenido la oportunidad de viajar hasta Seattle para conocer los pormenores del desarrollo de «La Comunidad del Anillo», un juego de acción y aventura concebido para multiplataforma, que inaugura la serie de juegos basados en la novela y producidoss por Vivendi.

DIFERENTES VERSIONES

Universal Interactive está preparando para Vivendi ocho programas diferentes basados en el universo concebido por Tolkien. Los tres primeros están inspirados en la trilogía propiamente dicha (a saber, "La Comunidad del Anillo", "Las Dos Torres" y "El Retorno del Rey"), mientras que el cuarto está basado en "El Hobbit", la novela precursora de la saga, y aparecerá exclusivamente para GameCube. Más tarde apare- ►►

BIENVENIDOS A LA COMARCA

1. Aventura: «La Comunidad del Anillo», el primer juego de la saga Vivendi, puede ser definido como una aventura de acción. En las primeras fases controlamos a Frodo y están ambientadas en Hobbiton. **2. Acción:** la componente arcade está también presente en numerosas fases, como las protagonizadas por Aragorn el montaraz. Aragorn es uno de los tres protagonistas del juego y es experto en la lucha con espada. **3. Literario:** Este juego está inspirado en la primera novela de la saga concebida por J.J.R. Tolkien y se precia de ser muy fidedigno. A lo largo de 27 niveles, podremos revivir las escenas más importantes del libro. **4. Magia:** La fantasía y la magia tienen un lugar preferente en el desarrollo del videojuego. Gandalf es el tercer personaje que podremos controlar, un sabio y poderoso mago. **5. Tecnología:** Un juego tan ambicioso precisaba de un motor gráfico capaz de plasmar toda la belleza de la Tierra Media. El consejo de Elrond en Rivendel es el ejemplo perfecto para mostrar la calidad de los gráficos. **6. Versiones:** Vivendi está preparando ocho juegos diferentes, que aparecerán simultáneamente para PC, PS2 y Xbox.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La fidelidad con que se reproduce el texto de Tolkien.
- La posibilidad de encarnar tres personajes diferentes.
- La combinación de géneros como la aventura y la acción.
- La existencia de submisiones opcionales que aportan gran profundidad.

NO nos gusta

- Que predomine la acción sobre la aventura en la versión de PC.
- La factura de las versiones PC y PS2 es peor que la de Xbox.
- Las secuencias de animación.
- Los personajes están mejor equilibrados en la versión Xbox.

EQUIPOS DE DESARROLLO

Vivendi ha confiado en diferentes compañías para realizar el juego **«La Comunidad del Anillo»**. El motivo aducido por los jefes de producto de Universal es que la complejidad del juego hacía necesario un reparto de trabajo, para que cada grupo de programación se especializara en una plataforma específica. **Surreal Studios** (creadores de «Drakhan» y «Drakhan 2») es el encargado de desarrollar las versiones de PC y PS2, mientras que **The Whole Experience** («SpecOps», «Ice&Fire», «Locus») se responsabiliza de la versión Xbox. Ambas compañías tienen sus oficinas en la ciudad de Seattle y mantienen un estrecho contacto, compartiendo ideas y diseños. El desarrollo de la versión de Xbox comenzó cuatro meses antes que el de las demás versiones, por lo que el equipo de Surreal ha contado con un referente inestimable para construir las versiones de PC y Playstation 2.
Alan Patmore (a la derecha) es el presidente de Surreal y Tracey Montoya (abajo a la izquiera) dirige The Whole Experience. Ellos son los máximos responsables de los videojuegos basados en la obra de Tolkien.















DIFERENTES VERSIONES

Los programadores de las diferentes versiones de «La Comunidad del Anillo» se han servido de la tecnología más moderna disponible para reproducir el mundo descrito por Tolkien con todo lujo de detalles. El equipo de Surreal ha utilizado una versión mejorada del motor «Drakhan 2» para programar las versiones de PC y PS2, mientras que los chicos de The Whole Experience han diseñado un engine propio que aprovecha al máximo la potencia de la Xbox. La versión de Xbox es la más espectacular, ya que utiliza técnicas punteras como el enviroment mapping (para reproducir reflejos proyectados sobre superficies líquidas) o un editor específico de efectos especiales, que permite reproducir con todo lujo de detalles los poderosos conjuros de Gandalf. La animación facial y la animación por esqueletos estará presente en ambas versiones, así como complejos sistemas de partículas, proyección de sombras en tiempo real y otros muchos efectos necesarios en un juego de última generación.



LA SAGA DE LAS PELÍCULAS

La fiebre provocada por la serie de películas basadas en "El Señor de los Anillos" alcanzará su punto álgido el próximo mes de diciembre, cuando se estrene en todo el mundo el segundo episodio de la trilogía. Pero antes podremos disfrutar con sendas ediciones en vídeo y DVD de "La Comunidad del Anillo".

La esperada edición en DVD de la película "La Comunidad del Anillo" **saldrá a la venta en nuestro país el próximo 28 de agosto.** Esta edición incluirá exclusivamente el metraje original visto en los cines. Habrá que esperar sin embargo hasta noviembre para poder adquirir una edición especial en DVD del primer episodio, que **incluirá media hora de escenas nunca vistas.** Esta edición verá la luz pocas semanas antes del estreno de **"Las Dos Torres", segunda película de la trilogía,** que nos ofrecerá momentos tan espectaculares como la batalla del abismo de Helm o la reaparición del mago Gandalf. La saga concluirá cuando se estrene, **a finales de 2003, "El Retorno del Rey"**, película en la que podremos asistir a la coronación de Aragorn y el destino final del anillo único.

cerán tres juegos diseñados para GameBoy Advance y un último programa del que aún no se conocen detalles. Diferentes equipos de programación para realizar las distintas versiones del juego. Un buen ejemplo de ello es "La Comunidad del Anillo". Aunque la idea de partida y el documento de diseño es idéntico, las versiones de PC y PS2 serán ligeramente diferentes a la de Xbox, tanto en el motor gráfico que utilizan como en los ajustes de la jugabilidad. De igual forma, la versión Xbox parece más respetuosa con el texto original, lo cual queda patente en la distribución de enemigos y objetivos en determinadas fases. No obstante, el diseño de niveles es prácticamente idéntico, así como el aspecto de los personajes, siendo la fidelidad al texto literario la nota predominante en todas las versiones.

LA COMUNIDAD DEL ANILLO PUEDE SER DEFINIDO COMO UNA AVENTURA DE ACCION EN 3D, Y CON UNA PERSPECTIVA DE CÁMARA EN TERCERA PERSONA

ADAPTACIÓN FIEL

Para realizar una adaptación fidedigna del texto original, los desarrolladores de "La Comunidad del Anillo" han mantenido un estrecho contacto con Tolkien Enterprises, que ha puesto consejeros expertos a disposición del equipo de programación. La primera novela de la saga tiene contadas escenas de acción, así que el videojuego debía ser capaz de interpretar los pasajes más literarios para convertirlos en fases divertidas de jugar.

ACCIÓN Y AVENTURA

La Comunidad del Anillo» puede ser definido como una aventura de acción en 3D y tercera persona para un solo jugador, protagonizado por tres personajes con diferentes cualidades. Algunas fases, como las que se desarrollan en la comarca o en Rivendel, están repletas de enigmas, líneas de diálogo y personajes NPC interactivos, y funcionan como si de una aventura gráfica se tratara. Otras, como las ambientadas en Moria o en La Cima de los Vientos, están concebidas como fases en las que el combate predomina sobre cualquier otra consideración. Las fases de aventura incluyen diversas submisiones de cumplimiento opcional, que permiten prolongar la vida del juego y añaden complejidad al desarrollo de la trama.

PROTAGONISTAS

Tres personajes protagonizan las aventura. Frodo, Aragorn y Gandalf unirán sus habilidades para destruir el anillo. Debido a su pequeño tamaño, Frodo el hobbit es un personaje poco ducho en el combate, aunque se mueve con rapidez y hace de la inteligencia y el sigilo sus mejores armas. Aragorn, por el contrario, es un guerrero y como tal es capaz de luchar con igual maestría a larga distancia o en enfrenta- ►►







DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de los personajes fue uno de los mayores problemas para el equipo de desarrollo.
La descripción física de los personajes era muy concisa en el libro de **Tolkien**, pero los artistas debían modelar los personajes evitando los parecidos gratuitos con los actores de la película. El diseño de personajes principales muy presentes en la imaginería popular (como puedan ser Gandalf, Frodo o Aragorn), parecen más inspirados en la película de animación de Ralph Bakshi que en la de Peter Jackson. Para animarlos, se han combinado técnicas como el **motion capture** o la animación con esqueletos. Además de los protagonistas, encontraremos 30 enemigos distintos y 20 personajes interactivos gestionados por la IA, tan populares como **Tom Bombadil, Glorfindel o el Balrog**, cuyo diseño final se mantiene en el más estricto secreto.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS







mientos cuerpo a cuerpo. Gandalf el mago es el personaje más poderoso, ya que puede usar cinco hechizos (curación, rayo, bola de fuego, explosión y) para mantener a raya a sus enemigos, o bien utilizar una espada cuando se le agote el maná. Las fases protagonizadas por Frodo suelen ser las más aventureras, mientras que las protagonizadas por Gandalf y Aragorn están enfocadas hacia el combate.

UN ANILLO PARA GOBERNARLOS

El anillo único tiene una presencia estelar en el desarrollo del juego. Como portador del anillo, Frodo puede usar el mismo para hacerse invisible y escapar de sus enemigos. No obstante, el anillo corrompe el alma de aquel que lo usa. Frodo dispone de una barra de energía que indica el grado de corrrupción al que le somete el anillo. Si la corrupción llegara al máximo nivel, Frodo quedaría indefenso ante los Nazgul, que lo atraparían sin remisión. Por tanto, Frodo tendrá que usar el anillo en situaciones muy específicas, lo que añade una componente táctica en el desarrollo de algunas fases.

EL JUEGO PERMITIRÁ CONTROLAR A FRODO, ARAGORN Y GANDALF, A LO LARGO DE LAS 27 MISIONES QUE CONFORMAN LA AVENTURA

DISEÑO DE NIVELES

La Comunidad del Anillo» incluirá ocho extensas regiones y 27 misiones inspiradas en diferentes pasajes de la novela. La aventura comienza dentro de los límites de la comarca en Hobbiton. Frodo escapará de los Nazgul atravesando el bosque oscuro, hasta llegar a Bree y la posada del Pony Pisador. Llegados a este punto, Aragorn se unirá a nuestra causa y nos conducirá hasta la Cima de los Vientos. Una vez acabemos con los jinetes oscuros en el paso de Rivendel, accederemos a la ciudad de los elfos, donde se conformará la comunidad del anillo. La compañía atravesará las minas de Moria, uno de los escenarios más espectaculares. Después visitaremos el bosque de Lothlorien y conoceremos el santuario que allí tiene Galadriel. Este primer capítulo concluirá con la batalla a orillas del río Anduin en la que perece Boromir.

ESTRENO EN SEPTIEMBRE

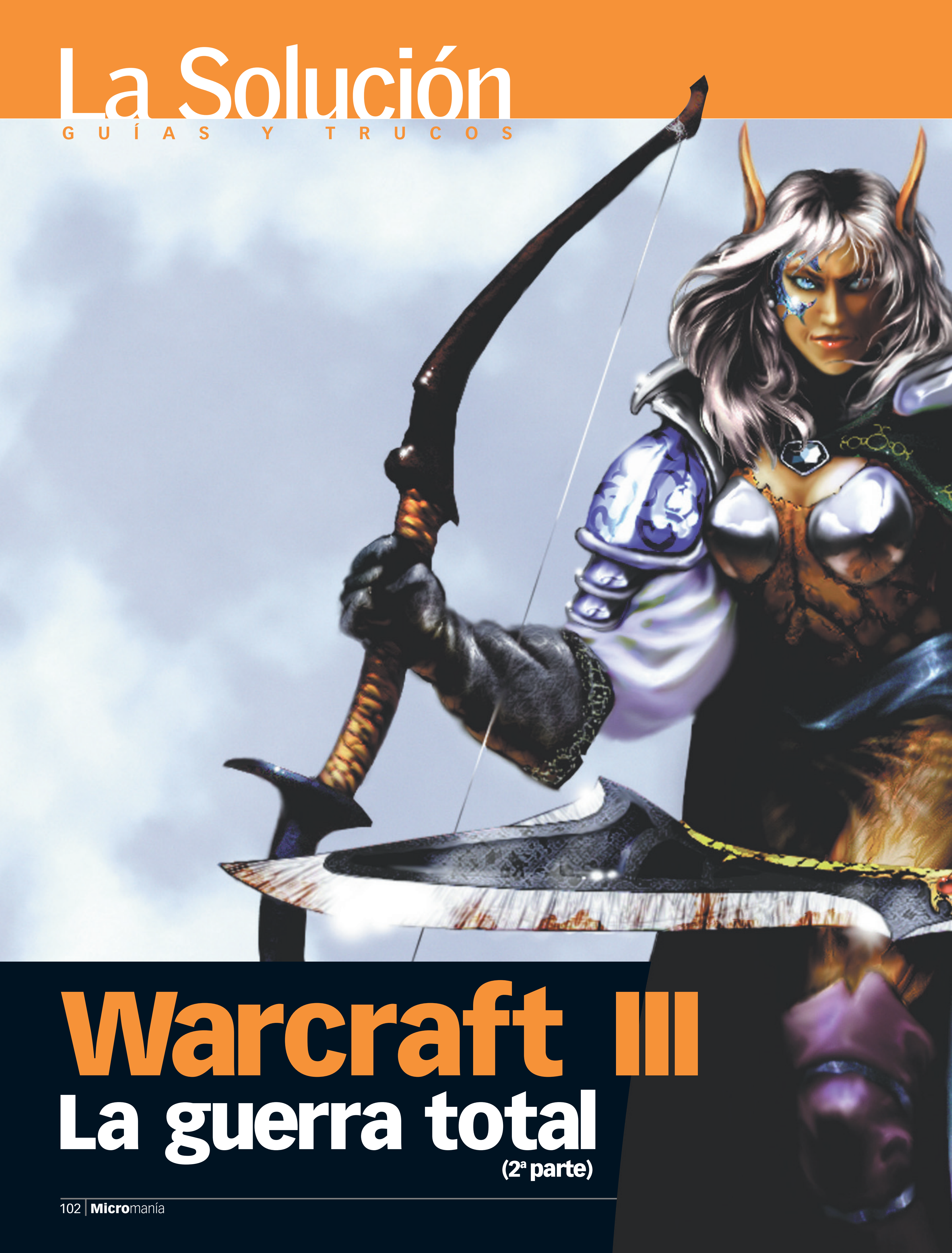
Queda poco tiempo para poder disfrutar con el primer capítulo de la tetralogía diseñada por Vivendi. El lanzamiento de «La Comunidad del Anillo» está previsto para el próximo mes de septiembre. Habrá que esperar para comprobar las diferencias reales entre las distintas versiones, aunque sin duda los fanáticos de Tolkien quedarán satisfechos con la fidedigna adaptación del que es, sin duda, su libro favorito.

I.C.C.

UN ENFOQUE DIFERENTE

Además de los juegos que está realizando Vivendi, Electronic Arts está preparando una serie de juegos de acción táctica, inspirados directamente en las películas de **Peter Jackson**. Aún partiendo de un enfoque similar, el diseño de estos juegos es bien diferente. En 2003 Electronic Arts publicará **«Las Dos Torres»**, un juego de combate que aglutinará las mejores escenas de acción de las dos primeras películas, obviando las escenas más literarias. Los protagonistas del juego también serán tres (Aragorn, Gimli el enano y Legolas el elfo) y su aspecto será idéntico al de los actores que los recrean en la gran pantalla. El sistema de combate es uno de los puntos fuertes del juego. Mientras manejamos directamente a uno de los tres guerreros, los demás nos cubrirán las espaldas gracias a un complejo sistema de IA. Durante los combates, tendremos que cumplir misiones primordiales sin perder de vista otros objetivos secundarios de obligado cumplimiento, aportando una dimensión táctica nada desdeñable a cada enfrentamiento. La calidad gráfica será uno de los adalides del juego, que reproducirá con una fidelidad pasmosa las escenas más conocidas de la película, como el asedio en la Cima de los Vientos o la batalla en las minas de Moria. Los programadores de Ritual Entertainment han desarrollado un motor 3D muy poderoso, capaz de presentar un gran número de personajes en pantalla sin por ello sacrificar un ápice de calidad gráfica.





Warcraft III
La guerra total
(2ª parte)



El mes pasado dimos todas las claves de la campaña de humanos y no muertos, y este mes continuamos con la de los orcos y la de los elfos nocturnos. Las misiones de esta segunda parte son más difíciles, pero seguro que con nuestras indicaciones las superas todas sin problemas.



En esta guía nos vamos a concentrar en la manera de resolver las misiones principales, y sólo atenderemos a las secundarias cuando sean de verdad importantes para resolver los objetivos primarios.
Del mismo modo, no vamos a contarte donde están todos los objetos mágicos de cada una de las misiones, sobre todo cuando se trata de objetos menores y de consumibles.

CAMPAÑA DE LOS ORCOS



CAPÍTULO 1. TIERRA A LA VISTA

Retomamos nuestra historia un poco antes de donde la dejamos, cuando los orcos llegan a la tierra de Talimdor con la intención de prepararse para el cataclismo anunciado por el Profeta. Los barcos que emplearon en la travesía se han ido a pique, y Thrall y unos pocos guerreros se disponen para reunir a sus gentes en la costa.

LA MISIÓN EN SÍ es muy sencilla, sólo tienes que recorrer la línea de la playa liquidando a los enemigos que vayan apareciendo. De vez en cuando encontrarás refuerzos con los que fortalecer a tu tropa, e incluso una fuente de salud donde recuperar a los heridos. Casi al final del recorrido encontrarás al jefe de los Tauren, Cairne Bloodhoof. Acompáñale hasta su campamento y rechaza el ataque de los centauros. La clave durante este combate es no separarse de Cairne y sus Tauren, ya que son de gran ayuda para hacer frente a los enemigos. No te preocupes si sufres muchas bajas, en la siguiente misión tendrás nuevas tropas, incluso aunque al final sólo quedase Thrall con vida. Si encontraste algún tótem de curación, mejor resérvalo para la siguiente misión.

Quiz 1:

¿Cuál de estas frases pertenece a los druidas de la garra?

A. "Profesional, muy profesional"
B. "¡Por el lobo!"
C. "Mi vida por Aiur…"



CAPÍTULO 2. LA LARGA MARCHA

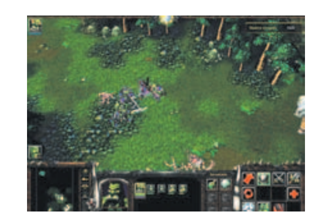
Durante el recorrido de la caravana, que es en zig-zag, recibirás ataques regulares por la retaguardia, además de los enemigos que encontrarás apostados por el camino. Lo ideal es que esos ataques se los dejes a Cairne y a sus Tauren y que tú te reserves para los enemigos apostados. No cometas el error de detenerte a descansar, o los ataques por la retaguardia acabarán por desgastar demasiado a Cairne y los suyos. El único lugar en el que puedes tomar un respiro es en los oasis. Si te desvías del camino puedes encontrar algunos objetos mágicos de utilidad, aunque protegidos por monstruos.



CAPÍTULO 3. EL LLANTO DE LOS WARSONG

Tichondrius advierte a Mannoroth, el Señor del Foso, del éxodo de los orcos. Al parecer, los orcos sirvieron a los demonios en el pasado, pero ahora se han independizado. Mientras tanto, Thrall y los suyos se disponen a alcanzar la cima del oráculo, que está bloqueado por asentamientos humanos. Pese a las instrucciones especificas de Thrall, Gorm Hellscream (que tiene su propia base), decide lanzarse inmediatamente ►►

al ataque. Lo primero que tienes que hacer es asegurar una base con defensas dignas, un puñado de torretas y unas madrigueras orcas bien clocadas deberían bastar para detener cualquier intento de incursión.
Luego forma un grupo de ataque, pero no incluyas en él a incursores orcos, porque todavía no los necesitas. A continuación, procura sincronizar tus ataques a las bases humanas con las expediciones de ataque de Gorm, así maximizarás la eficacia de tus tropas. Cuando hayas acabado definitivamente con las bases de los humanos, puedes dirigirte al norte para obtener los dirigibles.
Mucho cuidado porque están fuertemente protegidos por arpías, así que esta vez llévate a algunos incursores para mandarlas al suelo con la habilidad de "atrapar".



CAPÍTULO 4. LOS ESPÍRITUS DE ASHENVALE

La sed de sangre de Gorm es un problema, así que Thrall decide dejarlo atrás construyendo una base mientras él va a visitar al oráculo. Naturalmente, Gorm no está nada contento con que le dejen atrás "realizando manualidades", pero poco puede imaginar lo que le aguarda: ¡el bosque donde está construyendo la base está habitado por elfos nocturnos!
En esta misión tienes que reunir 15.000 de madera, pero no te creas que va a ser fácil, porque tus recursos escasean y hay numerosas bases de elfos enviando ataques contra ti. Lo primero que debes hacer es ir al oeste y reclamar la mina que hay allí. Solo tiene 9.000 de oro, así que es una medida provisional para financiar las primeras defensas. Protégela bien con torres y luego ve al sur de esa posición. Encontrarás una nueva mina protegida por trolls, que esta vez está bien llena de oro. Asegúrate de protegerla muy bien con torres, porque se convertirá en tu principal fuente de financiación para esta misión.
▶ A PARTIR DE AQUÍ, tienes varias opciones. Cumplir la misión opcional de los goblins te proporcionará shredders, robots taladores que te serán de gran ayuda para completar el objetivo de madera en esta misión. Por otro lado, puedes emprenderla con los elfos: cada árbol de la vida que destruyas te proporcionará 3.000 de madera. Hay uno muy fácil de destruir, justo al este de donde estaban los trolls. Asegúrate de que entrenas incursores para esta misión, porque recibirás ataques de enemigos voladores en abundancia.

Quiz 2:

¿Cómo despiertan a Furion de su sueño?

A. Tocando un cuerno mágico.

B. Le echan en la cara un cubo de agua de la sagrada fuente mágica de Ashenvale.

C. Tyrande le da una patada.



Busca emplazamientos elevados en los que colocar tus catapultas y, desde ahí, comienza a hostigar la base del enemigo. Así los vas "suavizando".



En la misión de la caravana, aprovecha los oasis para tomarte un respiro y reponer tus fuerzas.



En la misión de recopilar madera, el jefe troll deja caer una bola de cristal. Úsala para ubicar al enemigo.

LAS HABILIDADES MÁS ÚTILES PARA ENFRENTARSE A LOS GUARDIANES DEL APOCALIPSIS SON EL CICLÓN (SI HAY VARIOS) Y LA QUEMADURA DE MANÁ (SI SÓLO HAY UNO)

Gorm (Maestro de Espadas)





IMAGEN DEL ESPEJO es una de las habilidades fundamentales. Te permite explorar el mapa, distraer a los enemigos y atraerlos hacia las torretas sin exponer a Gorm. Ojo, date cuenta de que las imágenes no hacen daño al enemigo, así que no esperes que las tropas del ordenador dejen de atacar a un objetivo cuando se vean atacadas por una imagen. Andar en el viento, por el contrario, es menos útil, quizá lo mejor es que te permite escapar de los combates más peliagudos.

GOLPE CRÍTICO es la habilidad que más rápidamente deberías desarrollar, ya que te permite optimizar el daño que causa el Maestro de las Espadas en combate. Además, es una habilidad pasiva, y todas las habilidades pasivas son por definición muy útiles en el modo campaña. En cuanto a Torbellino de Espadas, úsala sin dudar, mientras te mueves entre las filas enemigas, en los combates masivos.



CAPÍTULO 5. EL CAZADOR DE SOMBRAS

¡La ira de los elfos nocturnos se desencadena sobre los orcos! La misión comienza con un ataque brutal e imparable en la orilla oeste del río. No te canses tratando de rechazarlo, porque es imposible. Deja que los elfos arrasen esa parte de la base y concéntrate en levantar torretas defensivas en la parte este (en especial en la loma del norte), porque pronto vendrán a rematarte. Tras rechazar el ataque inicial, crea un grupo de ataque que incluya una catapulta y dirígete al norte. Deja una tropa mínima en la base para que se ocupen de las armas de asedio de los elfos (que disparan desde fuera del alcance de las torretas). El grupo de ataque, con Gorm a la cabeza, tiene que tirar abajo los árboles marcados por las runas luminosas y seguir a partir de ahí hasta alcanzar la fuente corrompida. A partir de aquí, llega la segunda



En esta misión los humanos y los muertos vivientes son tus enemigos, deja que se maten entre ellos y limítate a ayudar al que vaya perdiendo.



Una buena defensa estática es fundamental para proteger las minas del enemigo, que ataca sin cesar.



El árbol de la vida destruido en esta misión te proporciona una valiosa bonificación en madera.

Thrall (Vidente)

ESPÍRITU SALVAJE es la habilidad más importante de todo vidente, ya sea en campaña o en multijugador. Manda a los lobos por delante para que sean los primeros objetivos que adquieran las tropas del ordenador y "absorban" los primeros daños.

RAYO EN CADENA te será muy útil para combatir a los monstruos neutrales del mapa, pero no cuentes demasiado con ella cuando te enfrentes a un enemigo regular, porque la verdad es que hace poco daño. Vista Lejana no es tampoco una habilidad particularmente excitante, ya que en la campaña hay pocas ocasiones para sacarle partido.

TERREMOTO te vendrá bien para asaltar bases sin tener que preocuparte de manejar catapultas. Recuerda que también puedes usarla para ralentizar el movimiento y el ataque de las unidades terrestres, aunque en la campaña este uso lo encontrarás poco rentable.s

parte de la misión: acabar con Cenarius. Gracias a la fuente corrompida, Gorm, tus grunts y chamanes podrán dañar a su esencia divina. Recuerda que basta con matarle para completar la misión, no es necesario que destruyas todas las bases de los elfos.



CAPÍTULO 6. DONDE SÓLO LOS WYVERN SE AVENTURAN

De vuelta con Thrall, te encontrarás con que el pico donde se encuentra el oráculo está protegido por una base de Jaina Proudmore, que debes destruir. No descuides la defensa de tu propia base, porque hay un segundo asentamiento que mandará ataques regulares contra ti, si bien todos vendrán del norte.

▶PARA ALCANZAR el pico necesitarás wyverns, ya que está patrullado por grifos que destruirán cualquier intento de coronarlo con el dirigible goblin. Para rescatar a los wyverns tendrás que ir al oeste y acabar con la guarida de las arpías. Llévate incursores para mandarlas al suelo, donde Cairne y los suyos darán buena cuenta de ellas. Usa los wyverns para eliminar a los grifos, luego usa el dirigible para desembarcar tus tropas a pie de la base enemiga y arrasarla (haz al menos dos viajes antes de atacar). Necesitarás una catapulta para las torres e incursores y trolls arrancacabezas para liquidar a los grifos que defienden la base. Las tropas terrestres puedes liquidarlas con la fuerza bruta de Cairne y los espíritus lobos de Thrall.

Quiz 3

¿Qué opina Tyrande de los humanos y los orcos?

A. Que son unos inútiles.
B. Que podrían ser unos valiosos aliados.
C. No se fía de ellos.



CAPÍTULO 7. EL ORÁCULO

El oráculo está dentro de un calabozo muy similar al que encontrarías en un juego de rol. Está dividido en dos partes: un tramo lo recorres con Thrall y el otro con Cairne. En el caso de thrall, tu mejor aliado son los espíruts lobos, que puedes usar para explorar y atacar a los monstruos. Usa tus tropas con prudencia, y sólo con aquellos enemigos que no puedan liquidar los espíritus lobos. Cuando encuentres a un dragón bajo ataque, espera todo lo posible antes de intervenir, ya que cuando mates a sus asaltantes comenzará a atacarte a ti. Te conviene que esté bien debilitado para cuando eso suceda. Finalmente, lllegará un punto en el que no podrás seguir avanzando, y entonces le tocará intervenir a Cairne para encontrar la gema que activa el puente mágico. La misión del jefe Tauren es mucho más fácil, ya que su tropa es muy resistente y pega duro. Además, pronto encontrarás una fuente de salud en la que pueden recuperar energías. En esta misión hay un artefacto mágico de gran poder que te será de granayuda en la próxima misión: cuando encuentres un lagarto gigante que está comiendo setas gigantes, no lo mates. Déjale que te abra un pasadizo, el cual conduce hasta el Cuerno de León de Stormwind. Dicho cuerno proporciona un aura de armadura +1 a las tropas aliadas cercanas al héroe.



CAPÍTULO 8. QUE TE LLEVEN LOS DEMONIOS

Humanos y orcos unen sus fuerzas en esta misión, en la que tendrás que capturar al poseído Gorm dentro de una gema mágica especial. Lo primero de todo es montar una sólida defensa de torres en tu base, ya que pronto recibirás el ataque de los infernales, gigantes llameantes de piedra que caen del cielo como meteoritos y que a continuación se dirigen a tu base con malas intenciones. Forma un grupo de ataque con Gorm y Thrall y disponte para arrasar todo lo que se te ponga por delante.

▶NECESITARÁS CHAMANES para que lancen el hechizo de sed de sangre a tus tropas, con lo que serán casi imparables. Cairne, en particular, puede causar estragos si además le pones un encantamiento de escudo eléctrico y lo mandas por delante en los ataques. Aunque el camino hasta Gorm, en el norte del mapa, está plagado de enemigos, con dos héroes de nivel diez como los que tienes no debería ser muy difícil acabar con todo. Si tus tropas están muy lastimadas, hazlas retroceder hasta una fuente de salud cercana, envía refuerzos, y reanuda el ataque en cuanto estén recuperadas. Puedes coordinar tus ataques con los de los humanos, pero tampoco lo fuerces demasiado, ya que avanzan demasiado deprisa y sus equipos de ataque no son lo bastante fuertes como para resultar determinantes.

Cuando encuentres a Gorm, usa la gema sobre él, porque no debes matarlo, sólo conseguir capturarlo. ▶▶

CAMPAÑA DE LOS ELFOS NOCTURNOS



CAPÍTULO 1. ENEMIGOS EN LA PUERTA

La campaña de los elfos nocturnos comienza presentándonos nada menos que a Tyrande Whisperwind, sacerdotisa de la Luna, que da claras muestras de su xenofobia y desconfianza hacia humanos y orcos por igual. En fin, un comienzo que no promete paz precisamente.

La primera misión consiste simplemente en asesinar al paladín de la base humana cercana a nuestra posición. Recomendamos encarecidamente completar la misión opcional de los furbolgs perdidos. Ayúdate de la habilidad de Búsqueda para localizarlos y de los pozos lunares para recuperar maná según haga falta. Esta misión te proporcionará tres furbolgs bajo tu mando, que te ayudarán en el combate contra el Paladín actuando como tropa de combate cuerpo a cuerpo mientras las arqueras disparan desde detrás.

Concentra todos los ataques en el paladín y, cuando active escudo divino, huye hasta que pase el efecto. Luego vuelve tranquilamente y remátalo.

▶NO INTENTES MATAR primero a las tropas que le defienden: piensa que estás tratando con un paladín de nivel 6 que puede curar y resucitar a sus aliados, en este caso a los soldados que le protegen, lo que significa que puedes pasarte dos semanas intentando acabar con su escolta, sin éxito. Lo mejor es que te lances directamente contra él, ignorando a los guarida y lo mates cuanto antes.

Cairn (Jefe Tauren)





PISOTÓN LETAL es una extraordinaria habilidad que deja "clavados" en su sitio a los enemigos afectados por ella. Procura abastecer al Jefe Tauren con objetos mágicos que apoyen a su producción personal de maná para poder usar esta habilidad a menudo. Si además le pones un escudo eléctrico a Cairn antes de mandarlo a combatir, el efecto del aturdimiento es doblemente letal. Aura de resistencia es la otra habilidad en la que debes concentrarte: Tiene un efecto muy apreciable en las batallas.

ONDA EXPANSIVA no es mala habilidad, pero hay que usarla con cierto tino para que resulte verdaderamente útil. Para maximizar el daño, huye de los enemigos. Cuando te estén persiguiendo en fila, lánzales la onda expansiva y podrás afectar a muchos objetivos a la vez. En cuanto a Reencarnación, su uso es bastante obvio. Lo bueno es que recuperas el maná además de la salud, así que puede seguir propinando pisotones.

■ Conseguir una fuente de financiación adecuada es la clave de la mayoría de las misiones de construcción.



■ Para llegar a la fuente corrupta tienes que tirar abajo los árboles señalados por las runas luminosas.



■ Usa el búho de Tyrande para ubicar a los fantasmas y no exponer a tus tropas al combate con ellos.



CAPÍTULO 2. HIJAS DE LA LUNA

Tyrande escapa de sus perseguidores haciéndose invisible, una habilidad que tendrás que usar a menudo durante esta misión. La invisibilidad hace que los Guardianes del Apocalipsis dejen de atacarte inmediatamente, y puede usarse tantas veces como desees. Pero no te duermas en los laureles, porque en cuanto amanezca, Tyrande quedará expuesta a sus enemigos. Cuando encuentres a las cazadoras, tendrás que tener cuidado con las sombras, que desvelan tu posición. Por fortuna, hay unos buhos vigías que revelan perfectamente el emplazamiento de dichas sombras, así que no tienes más que concentrarte en matar a las sombras. No te preocupes, tus cazadoras podrán resistir el ataque de un Guardián el tiempo suficiente como para matar a una frágil sombra, momento en el cual tendás que hacerlas invisibles inmediatamente para ponerlas a salvo.

▶CUANDO ENCUENTRES a humanos o orcos peleando con muertos vivientes, reparte tus flechas entre uno u otro bando para asegurarte de que los supervivientes estarán débiles después del combate y serán fáciles de matar. Por último, cuando te den las ballestas de asedio, tendrás que colocar a las cazadoras delante de ellas para protegerlas y usar el comando de mantener posición. En caso de apuro, repliégate a la fuente de salud que queda al norte para recuperar fuerzas.

Quiz 4

¿Cómo termina el combate entre Arthas e Illidan?

A. Illidan le da una paliza a Arthas, que a duras penas consigue escapar con vida.

B. En empate.

C. Arthas vence a Illidan, pero no le mata, sólo le obliga a escucharle.



CAPÍTULO 3. EL DESPERTAR DE STORMRAGE

Las esperanzas de las elfas nocturnas están depositadas en el druida Furion Stormrage, cuyo lugar de descanso se ve amenazado por la hora de muertos vivientes. Tendrás que alcanzar el cuerno mágico que lo despierta antes de que los Necrófagos talen los árboles que lo protegen y le den alcance.

El problema es que hay una base orca en medio, y luego habrá que derrotar a los



En los mapas hay a menudo zonas ocultas a las que solo se puede acceder derribando árboles. Usa medios mágicos de exploración para localizarlas.



El ciclón de los druidas te permitirá pasar por aquí sin despertar a los druidas-osos.



Antes de ponerte a buscar furbolgs como un loco, usa la habilidad de exploración de Tyrande para ubicaros.

Illidan (Cazador de Demonios)





QUEMAR MANÁ es con diferencia la mejor habilidad de Illidan durante la única misión en la que podrás manejarle. Los Guardianes del Apocalipsis son muy aficionados a convocar tormenta de meteoritos, y cuanto antes les hagas perder su maná, antes dejarán de bombardear a tus tropas y edificios. Intenta subirla a nivel 3 cuanto antes. Evasión es otra habilidad en la que vale la pena invertir, ya que reduce el daño sufrido por el Cazador de Demonios hasta en un 30%. Cuando te enfrentes a Tichondrius y a los infernales en la batalla final, esta será tu habilidad más útil.

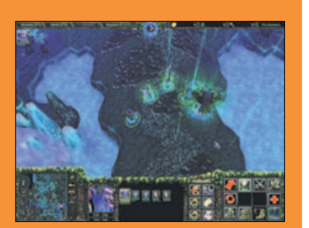
INMOLACIÓN es una buena habilidad en la modalidad de multijugador, pero en esta misión en particular te recomendamos que pases de ella. Las batallas serán masivas, y bastante problema tendrás con organizar y dirigir a tu ejército en los multitudinarios ataques, como para intentar colocar a Illidan de forma que le rodeen los enemigos y pueda realizar el ataque. Además, el daño causado es muy bajo, y aquí vas a pelear contra unidades con muchos puntos de impacto a las que apenas les hará cosquillas el ataque mágico.

LAS HABILIDADES DE "TRANQUILIDAD" Y "ESTRELLA FUGAZ" SON VITALES PARA SALIR VICTORIOSO DE LA ÚLTIMA MISIÓN DE LOS ELFOS NOCTURNOS, ASÍ QUE ÚSALAS SIN MIEDO

Furión (Guardián del Bosque)







RAÍCES ENREDADERAS es una maravillosa habilidad que te servirá para combatir a monstruos neutrales. Para maximizar su efecto,procura usarla sobre una unidad de combate cuerpo a cuerpo, la más gorda que veas, y luego lánzate a atacar a las otras.

FUERZA DE LA NATURALEZA tiene el problema de que no se puede usar durante una de las misiones, pero aún así, es muy útil. Usa a los hombres árbol para distraer y bloquear el paso a los enemigos mientras tus arqueras les cosen a flechazos desde la distancia.

AURA DE ESPINAS es una habilidad pasiva, y como tal, altamente recomendable durante la campaña, donde las pociones de maná para los hechizos mágicos escasean. Es más efectiva contra unidades pequeñas y de ataque rápido, así que no la uses contra los tanques.

TRANQUILIDAD es una de las mejores habilidades de todo el juego. Recuerda que tienes que quedarte parado mientras la usas. No dudes en usarla durante el combate para que tus tropas aguanten mucho más tiempo antes de caer. Endurecerá tu ejército de forma extraordinaria.

guardianes del bosque. Antes de nada garantiza tus finanzas reclamando la mina que queda al oeste.
Luego amasa un ejército lo más rápido que puedas, e incluye una ballesta de asedio. Ve al norte y dedícate a hostigar a los orcos con las ballesta para forzarles a salir y abandonar la protección de sus torres y madrigueras. Usa la fuente de salud para mantenerte al pie del cañón. Luego procede a arrasar la base, pero destruyendo únicamente los edificios generadores de unidades y las estructuras defensivas, no pierdas el tiempo dando caza a los peones y destruyendo la cámara principal.
Recupera tus fuerzas en la fuente, entrena refuerzos, y ábrete paso hacia el norte hasta llegar al cuerno y completar así definitivamente la misión.



CAPÍTULO 4. EL ALZAMIENTO DE LOS DRUIDAS

Furion ha despertado, y desvela que Archimonde planea destruir el árbol del mundo. El druida es partidario de una alianza con orcos y humanos, pero Tyrande le disuade de la idea. Ahora lo principal es despertar al resto de los druidas cuanto antes.
Para llegar al túmulo tendrás que luchar contra numerosos enemigos, pero la mina inicial no basta para financiar tu ejército. Tendrás que desenraizar a los ancestros y llevárte- ►►

Quiz 5

¿Qué opina Gorm de las Elfas nocturnas?

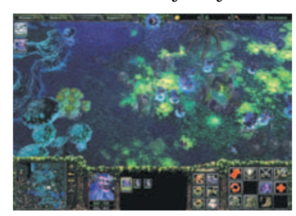
A. Que son perfectos guerreros.

B. Que deberían dejar las peleas para los machos.

C. Que son tan fastidiosas "como un grano en el culo".

CONQUISTAR DALARÁN
NO SERÁ FÁCIL: ESTÁ IMBUIDA POR UN AURA ANTI-MUERTOS VIVIENTES. PARA ELIMINARLA, TENDRÁS QUE MATAR A TRES ARCHIMAGOS

los contigo de mina en mina. No inviertas en un gran ejército, no puedes permitirte que el poco oro de las minas se pierda en manutención. Es buena idea comprar actualizaciones para tus tropas y construir ancestros protectores. Cuando llegues al bosque de los muertos vivientes, usa la habilidad de Búsqueda para localizar a los fantasmas y mátalos usando exclusivamente a Furion y a Tyrande.



CAPÍTULO 5. HERMANOS DE SANGRE

Llegados a un punto, Furion y Tyrande se separan: la sacerdotisa ha decidido por su cuenta y riesgo liberar a Illidan, un antiguo héroe encerrado por no se sabe qué crimen. Furon pronto encuentra a los druidas, pero están bestializados. Para devolverles la razón, tiene que llegar a un círculo de poder que hay al final de la caverna. Salva la partida antes de intentarlo, puede ser más difícil de lo que parece. Usa los ciclones y las raíces enredaderas para detener a los druidas-bestias y ábrete paso hacia el norte. El camino está bloqueado por dos druidas durmientes, usa un ciclón para levantar uno en el aire y poder pasar (el otro no se despertará). Si por un casual hubieses perdido a tus dos druidas en este punto, hay una araña gigante junto a una fuente de maná en el oeste que deja caer una varita mágica que realiza el mismo efecto.

▶ **UNA VEZ LIBERADOS** los druidas, la aventura prosigue con Tyrande. Cuando llegues a la celda de Illidan tendrás que luchar con su guardián, pero a esas alturas Tyrande ya debería haber aprendido la habilidad de estrella fugaz. Si te has preocupado de reclutar prisioneros por el camino, la batalla será, sin duda, mucho más sencilla.

■ La pelea contra Cenarius no es fácil: es un Guardián del Bosque de nivel 10 que sólo puede ser dañado con ataques de caos.

■ ¿Han dañado a tus ancestros protectores? Unos aperitivos de madera los dejarán como nuevos.

■ Ojo con los perros del infierno, también tienen la habilidad de quemar maná, aunque sólo a nivel 1.



EXPLORACIÓN es particularmente útil durante la campaña, porque hay muchas ocasiones buenas para emplearla. No hace falta que la desarrolles más, con el punto inicial tienes suficiente.

AURA DE EFECTIVIDAD es tu habilidad más importante, ya que la mayoría de tus unidades atacan a distancia. Flechas de fuego tampoco está mal, ya que Tyrande a menudo tendrá que luchar con pocas tropas en pequeñas escaramuzas, y el daño extra es bastante apreciable en tales situaciones.

ESTRELLA FUGAZ es otra habilidad brutal que causa daño selectivo a las unidades enemigas, así que úsala sin miedo y con alegría.

CAPÍTULO 6. UN DESTINO DE LLAMAS Y DESOLACIÓN

Tras un violento intercambio de pareceres entre Illidan y Arthas, éste le revela al cazador de demonios el emplazamiento de un artefacto de gran poder llamado Calavera de Guldan.

Es una misión bastante tremenda, porque te las tendrás que ver con lo más granado de la legión ardiente, amén de con dos bases corruptas de elfos nocturnos, que se han convertido en sátiros. Establece una sólida defensa de ancestros protectores frente a la salida del norte de la base, y reclama las minas que hay al oeste y al norte, que también deberás proteger. Con la economía asegurada, construye dos edificios más generadores de tropa y ponte a construir sin parar unidades. A fin de reducir un poco los ataques a la base, sugerimos destruir una de las bases enemigas secundarias. Luego dirígete al noroeste con dos grupos de ataque.

▶ **AHORA EL OBJETIVO** es matar a Tichondrius. Ve al noreste y elimina a las tropas de las inmediaciones. Una vez encuentres a Tichondrius, usa los ciclones para poner fuera de combate a los guardianes del Apocalipsis y manda a la tropa a distraer a los infernales mientras Illidan-demonio centra sus ataques en el Señor del Terror, que es inmune a cualquier otra cosa.

Quiz 6

¿Cómo muere Gorm Hellscream?

A. En combate heroico con Mannoroth.
B. Tropieza y se clava su propia hacha.
C. Interceptando una flecha que iba destinada a su hermano.



CAPÍTULO 7. EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSES

Las hordas de Archimonde atacarán primero la base de los humanos, luego la de los orcos y por último la de los elfos nocturnos. Ponte a generar unidades de forma continua, mandándolas junto a tus héroes a primera línea. Cuando la base humana pierda sus torretas defensivas, retrocede a la base de los orcos (protegida por ancestros) y sigue luchando desde ahí. ¡Buena suerte!

G.P.H.

Soluciones Quiz

1.A. "Profesional, muy profesional". **2.A.** Tocando un cuerno mágico. **3.C.** No se fía de ellos. **4.B.** En empate. **5.A.** Que son perfectos guerreros. **6.C.** Interceptando con su pecho desnudo una flecha envenenada que iba destinada a su hermano.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Spider-man
Acaba con los malos





¿Quién dice que la vida de un superhéroe es fácil? Igual a Superman le va bien en Metrópolis, pero lo cierto es que Nueva York ya no puede más con tanto villano. Si tu joven sentido arácnido empieza a fallar, aquí tienes la guía que necesitas, trepamuros.

El asesino de Tio Ben anda suelto por las calles de la ciudad, y eso es algo que no debes permitir. ¡Pero espera! No te lances al peligro sin conocer tus poderes, o acabarás como una araña pisoteada por un niño. Ve primero al tutorial de entrenamiento y aprende a moverte con soltura. Una vez sepas utilizar las redes adecuadamente será buen momento para practicar algunas tácticas de combate. El entrenamiento puede parecer pesado, pero es la mejor forma de acomodarte a los controles y conocer los movimientos de cámara que te acompañan. ¿Ya estás listo? Pues mejor que tengas un pad de seis u ocho botones, porque empieza la acción de verdad…



SEARCH FOR JUSTICE

▶ OBJETIVO: Acaba con todos los maleantes.

▶ BONUS: Recupera el bolso de la mujer.

Aunque la mayoría de tus aptitudes arácnidas todavía son un misterio, moverte entre los rascacielos de Manhattan no te va resultar muy complicado. A tu derecha verás un altímetro que indica tu posición y la de tu objetivo, y si te fijas en la brújula de la esquina inferior derecha sabrás la dirección en la que debes moverte. Para completar este sencillo nivel tan sólo debes balancearte de azotea en azotea zurrando a los delicuentes (16 en total). Si quieres cumplir el objetivo secundario, nada más empezar dirígete hacia el noroeste hasta que oigas gritar a una mujer. Sálvala y luego busca su bolso en un edificio con un cartel publicitario en el que pone "Latvania". Regresa y devuélveselo. Encontrarás la primera araña dorada (FIELD GOAL) bajo la gárgola de piedra (al principio del nivel) y la segunda (WEB HIT) en la azotea de un edificio que es bastante alto y en el que hay dos maleantes y numerosas salidas de ventilación.

Quiz 1

¿Con qué personaje de los disponibles NO podemos jugar recolectando puntos?

A. Kingpin.
B. Peter Parker.
C. Goblin.
D. Mary Jane.



WAREHOUSE HUNT

▶ OBJETIVO: Consige infiltrarte en el almacén.

▶ BONUS: Tiene que encontrar una zona escondida.

▶ BONUS: Evita ser detectado al principio de la fase.

El almacén está bien protegido, así que deberás intentar que los matones no se acumulen a tu espalda. Ve caminando por el pasillo oscuro y recoge la araña dorada (BACKFLIP KICK). Antes de entrar en la primera sala atestada de gansters, efectúa un rápido "web zip" hacia el techo, y recorre la estancia entre las sombras, de forma que no puedas ser detectado, hasta situarte sobre la puerta de garaje cerrada. Fíjate en el recorrido de los guardias para saltar justo en el momento en que no estén atentos. La puerta se abrirá y te toparás con más matones. En cuanto acabes con ellos, busca una pared de cajas tras la que encontrarás el lugar secreto de este nivel. Sigue avanzando hasta la siguiente sala (en la que hay un camión aparcado), intentando acabar primero con los hombres armados. En cuanto cruces al otro lado del trailer te verás asaltado por un montacargas en marcha (tu sentido arácnido te avisará). ¡Apártate antes de que te aplaste! A continuación, busca el conducto de ventilación e introdúcete en él. Verás ▶▶

que hay dos caminos, uno de ellos electrificado. Sigue el primero y desciende para buscar el interruptor que desactiva la electricidad. Ahora vuelve al conducto y recórrelo en la dirección despejada. Tendrás que luchar con unos cuantos matones más para hacerte con la llave de la puerta que te permitirá alcanzar sin problemas el otro extremo del almacén.

Quiz 2

¿Para qué sirven la mayoría de secretos del juego?

A. Para ver un final alternativo.

B. Para obtener nuevos combos.

C. Para nada, solo son puntos extra.



BIRTH OF A HERO

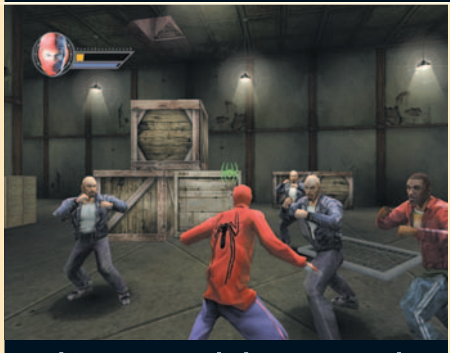
▶OBJETIVO: Encuentra al asesino de Tío Ben.

▶BONUS: Encuentra una zona escondida.

Bien, tu presa está cerca, lo presientes. Introdúcete en el conducto de ventilación (web zip) y recórrelo hasta encontrarte con dos bifurcaciones y tres huecos. Todos ellos dan a la sala inferior, pero sólo uno (el de la izquierda) te permite bajar sin ser detectado. Salta y aparecerás frente a unas cajas. Escóndete tras ellas y usa el web zip para pegarte el techo. Gateando por las zonas oscuras podrás llegar a situarte sobre el marco de la puerta del fondo (la que está cerrada junto al interrogante luminoso) pero tendrás que alcanzarla descendiendo por la pared. Allí no sólo encontrarás una araña dorada (ADVANCED WEB DOME) sino que habrás evitado pelear contra unos cuantos tipos duros. Ten cuidado, porque tendrás que ser muy rápido para que el truco funcione, y si utilizas la telaraña de impacto todo se irá al traste. Para recorrer el pasillo de tuberías activa el modo de puntería y señala el extremo contrario de la pared. En cuanto el gas desaparezca, utiliza el web zip para catapultarte al otro lado sin quemarte. A continuación hallarás la segunda araña dorada (HANDSPRING), e inmediatamente te verás sumergido en otra pelea.
Finalmente tendrás que llegar hasta unas escaleras con más chorros de aire caliente, así que será conveniente que utilices el web zip en vertical para ascender de forma rápida y segura y enfrentarte con el asesino. (Para conocer las claves de la victoria ver recuadro de tácticas contra el asesino de Ben).



La mayoría de explosiones te harán perder el sentido durante unos instantes, dejándote a merced del enemigo.



Si te ves acorralado en un mar de enemigos, salta al techo e intenta atacar desde el aire.



Para salvar la mayoría de trampas deberás utilizar el "web zip" con el modo de puntería.

EL ASESINO DE TÍO BEN NO ES MÁS QUE UN MACARRA DE LOS BAJOS FONDOS, PERO NO DEBES SUBESTIMAR SU FUERZA, YA QUE PUEDE PONERTE EN UN SERIO APRIETO

Bonus a granel





LOS BONUS en «Spiderman» son algo más que una palmadita en la espalda cuando acabas una fase, porque si eres lo suficientemente diestro como para completar un gran número de ellos, tu puntuación final aumentará considerablemente al terminar el juego, lo que te permitirá acudir a la tienda de especiales y adquirir nuevos personajes con los que poder recorrer las distintas misiones (¡Goblin y Peter Parker inclusive!).

EN ESTA GUÍA hemos señalado los bonus de aquellas fases que entrañan una dificultad especial, pero hay muchos más que puedes conseguir finalizando los niveles de determinadas formas. Completar las fases en tiempo récord, realizar numerosas combinaciones de golpes, o evitar ser tocado (perfect) serán algunos de los más comunes, y te permitirán recolectar una gran cantidad de puntos. Si eres de los que gustan de grandes retos, no lo dudes… ¡A por ellos!



OSCORP'S GAMBIT

▶OBJETIVO: Acaba con todos los droides voladores.

▶BONUS: Destruye los robots araña.

Por muy poderoso que seas tienes que ganarte la vida como fotógrafo, así que deberás "posar" un poco para la prensa. Simplemente haz un "web swing" delante de la cámara y cambia de dirección en pleno salto (salto, dirección opuesta, web swing). Luego tendrás que encajar un "web swing" en el centro del globo, y hacer un poco de puntería con el lanzaredes desde el aire. Pan comido. En cuanto regreses al punto de partida te verás sorprendido por un droide alado con muy malas pulgas, pero te vendrá muy bien para entrenar el swing con patada (web swing + kick). El simpático bichejo no cesará de lanzarte rayos láser y bombas de energía, así que aprende a soltar tu red de vez en cuando para esquivar sus ataques. No te confíes, porque en cuanto acabes con él aparecerán muchos más. Si deseas completar el bonus de este nivel tendrás que aterrizar en unas cuantas azoteas y enfrentarte a unos curiosos robot araña. Son menos peligrosos que los robots alados, pero si les dejas tiempo de reacción suficiente te freirán el cerebro con su



En las primeras misiones es recomendable que permanezcas atento a las explicaciones de los interrogantes, ya que suelen dar consejos muy útiles.



Utiliza la telaraña envolvente para inmovilizar a tus enemigos mientras te encargas del resto.



La combinación "web swing + kick" es ideal para combates aéreos contra enemigos como Goblin.

¡Maldita camara!

«SPIDER-MAN» es un juego gnial y divertido, pero los extraños movimientos de la cámara por defecto pueden llegar a trastornar incluso a los jugadores más pacientes y perseverantes, sobre todo en las primeras partidas. Nuestro consejo es que te habitúes a la perspectiva en lugar de "luchar" con ella, y aprendas algunos truquillos.

USA EL CAMARA LOCK en los enfrentamientos con jefes finales y enemigos duros en general. De esa forma, tu objetivo no sólo permanecerá siempre señalado y centrado en tu pantalla, sino que quedará rodeado con unas flechas que te indicarán el momento correcto para atacar.

SELECCIONA LA VISTA DE PUNTERÍA siempre que desees realizar un "web zip" que requiera una cierta precisión. De ese modo evitarás disgustos tales como acabar en la pared contraria a la deseada.

lanzallamas. En cuanto acabes con todos los droides voladores el nivel habrá concluido.



THE SUBWAY STATION

▶ OBJETIVO: Ayuda a los inocentes en peligro.

Acaba con los maleantes que acosan al policía y recoge la araña dorada que hay por los alrededores (SCISSOR KICK). Tras la siguiente escena cinemática tendrás que sacar de apuros a otro poli y a un inocente. Dirígete hacia la estancia señalada para deshacerte de la escoria que acosa al civil PRIMERO y al poli LUEGO. Ahora vuelve a la recepción del edificio y echa otra manita al poli asediado. Tras la escena pertinente con Shocker, verás que una columna está a punto de caer sobre un transeúnte despistado que habla por teléfono. Agárrale (punch) sin perder tiempo y déjale en el círculo rojo. Luego repite los procesos descritos para dar por concluido este nivel (si lo consigues completar en un tiempo récord conseguirás otro bonus).



CHASE TROUGH THE SEWER

▶ OBJETIVO: Persigue a Shocker por las alcantarillas.

▶ BONUS: Encuentra una zona escondida.

Shocker es tan peligroso como escurridizo, así que no tienes más remedio que rebajarte a su nivel y perseguirle por el alcantarillado público. Pronto te encontrarás con un punk con ametralladora que guarda la llave que necesitas para seguir. Ya conoces la metodología de combate contra maleantes de poca monta, así que la obviaremos en adelante. En la siguiente sala tendrás que trepar al último piso para activar dos resortes que abrirán la puerta inferior, que te dará paso a la sala contigua. Para continuar deberás encontrar al tipo malo que esconde la rueda del paso del agua. Una vez recuperada, introdúcela en la tuerca y el tubo se secará, permitiéndote atravesarlo. Al otro lado encontrarás un interruptor. Púlsalo y regresa por la tubería para lanzarte al hueco donde antes caía el agua. Verás una puerta secreta que contiene una araña dorada (ADVANCED WEB GLOVES). Vuelve a tu camino original y llegarás hasta una sala en la que obtendrás una calurosa bienvenida (sobre todo por la lluvia de granadas). Ya sabes, a por los más peligrosos primero… Usa la llave que liberará uno de los guardias para continuar.



SHOWDOWN WITH SHOCKER

▶ OBJETIVO: Persigue a Shocker por el túnel del metro.

▶ BONUS: Ítem flotante.

Shocker está acorralado, pero eso no implica que puedas acercarte a él alegremente. En cuanto pises cualquiera de los túneles comprobarás cómo su onda expansiva cilíndrica resta gran parte de tu salud si no te apartas a tiempo. Para alcanzarle tendrás que utilizar la mira de precisión, apuntando el "web zip" en diagonal hacia las columnas que hay entre túneles. Ten cuidado, porque si asomas un poco la cabeza o no te pones a cubierto pronto serás golpeado por la onda. Al llegar a los trenes tendrás que mover una palanca para apartarlos y poder continuar. En cuanto alcances el riachuelo de inmundicia verás una araña dorada flotando (UPPERCUT). No lo dudes un segundo: usa el "web zip" para alcanzar el ítem, o desaparecerá para siempre. Finalmente has dado con Shocker (ver recuadro de tácticas contra él)

Quiz 3

¿Cuál es la forma más SEGURA de combatir contra los jefes?

A. Lanzarles telas de impacto.

B. Buscar el cuerpo a cuerpo.

C. Enrollarles con la telaraña.



VULTURE'S LAIR

▶ OBJETIVO: Llega hasta la parte alta del campanario.

Por si no habías tenido suficiente con Shocker, Vulture ha llegado para hacerte la vida imposible. En esta fase tendrás que ascender por un viejo campanario al estilo "Batman", valiéndote del "web zip" para esquivar las granadas que te lanza tu nuevo enemigo desde arriba. Asimismo, tendrás que esquivar unas molestas arañas explosivas a la vez que te abres camino hacia arriba. No hay posibilidad de equivocación con el recorrido. Simplemente busca un hueco en la parte central cuando las escaleras estén rotas o no te dejen seguir, y no te olvides de recolectar la araña dorada (GRAVITY SLAM). ¡Ah! Y mucho cuidado con el fuego… ▶▶



VULTURE ESCAPES

▶OBJETIVO: Persigue a Vulture por el aire.
▶BONUS: Permanece pegado a Vulture todo el tiempo.

Vulture tiene un inconveniente… Sabe volar. Por eso en este nivel tendrás que perseguirle por toda la ciudad, saltando de edificio en edificio. Deberás ser rápido y ágil, porque si le pierdes de vista fracasará tu misión, y si te acercas demasiado a su cola te dañará con sus bombas. Por el contrario, si consigues permanecer pegado a él durante todo el recorrido obtendrás el bonus de puntuación. (Ver recuadro para leer los consejos sobre cómo enfrentarte a él).



CORRALLED

▶OBJETIVO: Protege a Scorpion de las arañas.
▶BONUS: Encuentra el ítem escondido.

Scorpion se encuentra en apuros. Las arañas mecánicas le rodean en gran número, así que tendrás que permanecer a su lado y hacer de guardaespaldas (síguele a donde vaya si decide alejarse, o correrá peligro). Si se acumulan demasiadas, enreda varias con tu tela y haz que se acerquen paulatinamente. Mucho cuidado de nuevo con las llamas que escupen y con sus rayos paralizadores. Para encontrar el ítem oculto, tan sólo tendrás que ascender al tercer piso del parking por la rampa correspondiente y recoger la araña de salud o la araña dorada (si no la habías recogido en niveles anteriores). Si Scorpion muere la misión fracasará.



■ Tu sentido arácnido jamás te defraudará. Si permaneces atento a los zumbidos de aviso podrás reaccionar a tiempo ante cualquier peligro.



■ En las misiones de "caza", mantén presionado el botón de "web swing" para acelerar tus saltos.



■ Recuerda que rescatar a las víctimas inocentes es prioritario en algunas fases.

Ben´s Killer & Shocker





EL ASESINO de Tío Ben no es más que un macarra de los bajos fondos, pero no debes subestimar su fuerza, ya que puede ponerte en un serio aprieto. Si quieres ahorrarte disgustos, pégate al techo y lanzarle telarañas de impacto desde lejos. Es un método lento y consume mucha tela, pero evitarás un contacto directo. En el cuerpo a cuerpo evita enlazar más de tres golpes seguidos, o de lo contrario se devolverá con furia. Vigila su escopeta y aprovecha sus momentos de incertidumbre.

SHOCKER parece más duro de lo que es, pero no te confíes. Usa combos de tres golpes cuando le tengas cerca, y aléjate de su campo de influencia cuando golpee con furia el suelo. En las distancias largas no permanezcas quieto, ya que intentará alcanzarte con sus ondas de choque. Fíjate que cuando efectúa su particular remolino de viento queda expuesto por unos instantes, tiempo suficiente para que puedas atacarle a merced. Con un poco de maña y agilidad caerá rendido como una babosa ante ti en un decir jesús.



SCORPION'S RAMPAGE

▶OBJETIVO: Lucha contra Scorpion.
▶BONUS: No utilices ningún ítem de ayuda.

Vaya, parece que Scorpion es una rata desagradecida, y quiere enfrentarse a ti a pesar de todo lo que le has ayudado hasta ahora… En esta pantalla encontrarás varios ítems de salud, así como una araña dorada (TACKLE), aunque si no usas ninguno de ellos (salud o telaraña) serás convenientemente recompensado al final de la misión.

La forma de derrotar al escorpión traicionero es lenta y monótona, pero segura. Intenta evitar el cuerpo a cuerpo al principio, ya que generalmente logrará esquivar tus golpes y te asestará coletazos mortales de necesidad. Si te alejas de él, utilizará su cola para lanzarte rayos, pero puedes reaccionar con antelación cuando veas que carga energía. Te aconsejamos que abuses de las redes de impacto todo lo que puedas, y que utilices combos de tres golpes cuando le tengas cerca. Es un tipo duro de pelar, pero al cabo de varios intentos no debería presentar mayor problema (a no ser que te encuentres en un nivel de dificultad demasiado alto).

Quiz 4

¿Qué hay que hacer para balancearse muy rápido?

A. Soltar la red.
B. Pulsar el botón de forma intermitente.
C. Mantener pulsado el botón.



COUP D'ETAT

▶OBJETIVO: Salva a Mary Jane y al público de los destrozos de Goblin.

Esto es de locos… Aún no has acabado de recuperarte de tu lucha con Scorpion, y aparece un tipo vestido de verde montado en un murciélago mecánico. Bien, lo primero que debes hacer es salvar a Mary Jane recogiéndola del globo "oso panda" y dejándola sobre el tejado de al lado. Si deseas hacerte con la araña dorada (LOW WEB HIT) sólo tendrás que trepar el edificio en el que apareces, evitando que Goblin te golpee. En este nivel, además de pelear con Goblin, tendrás que apañártelas para lanzar tu red sobre las cuatro bases de la antena de un edificio y



Balancearte con la tela a ras de suelo no es una buena idea si el terreno es abrupto o hay objetos por en medio, ya que acabarás pegado a ellos…



En tus primeras misiones deberás aprender a desenvolverte bien con los saltos entre edificios.

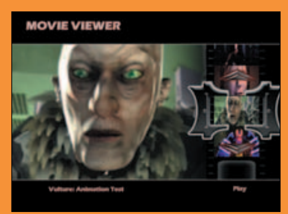


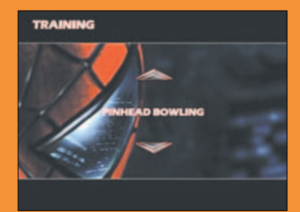
Cuidado con las tormentas eléctricas… Los rayos golpean al elemento más elevado del terreno.

PARA SABER SI ESTÁS BIEN ESCONDIDO, ASEGÚRATE DE QUE LA MÁSCARA DE SPIDEY EN EL EXTREMO SUPERIOR IZQUIERDO DE LA PANTALLA SE PONE AZUL

Vamos de compras







LA TIENDA SECRETA es un apartado del juego especial en el que podemos ver un listado de las características ocultas que hemos desbloqueado consiguiendo puntos de bonus o acabando el juego en diferentes modos de dificultad.

AFORTUNADAMENTE los puntos no se "gastan" o "desaparecen" en cuanto hemos utilizado una o varias características desveladas de la tienda. El único requisito es salvar la partida y cargarla cuando queramos recuperar los puntos. De ahí que si finalizamos el juego sin haber salvado, perderemos los puntos obtenidos.

CON 10.000 PUNTOS es posible acceder a un nivel de entrenamiento oculto, llamado "PINHEAD BOWLING". Cuando ganes más de 20.000 puntos se desbloqueará una secuencia cinemática adicional que podrás ver en la galería de películas.

PARA REVELAR personajes ocultos tendrás que hacer lo siguiente: 1) Batir el juego en dificultad "EASY" para jugar como Peter Parker o Spidey con el traje de Wrestling. 2) Batir el juego en dificultad "NORMAL" para jugar como "Spidey" con el diseño de Alex Ross. 3) Batir el juego en dificultad "HERO" para jugar como Goblin.

Piensa en verde





MANEJAR A GOBLIN es posible, aunque parezca mentira. Y no sólo eso, sino que podrás acabar el juego completo con el traje de Norman. Aunque el desarrollo no cambiará en esencia, sus frases sí encajarán con el argumento de forma totalmente transparente. Además, la ventaja de Goblin frente a otros personajes ocultos es que no es sólo una textura recubriendo la piel de Spidey, sino un personaje totalmente nuevo.

EL TRAJE DE GOBLIN tiene sus propias características. Por ejemplo, en lugar de trepar y balancearnos, iremos siempre a lomos de un Glider (deslizador aéreo) y tendremos tres indicadores adicionales de capacidad (bombas, motores y misiles). Ahora Spidey podrá vencer en los niveles de dificultad más altos sin problemas. Os lo recomendamos como reto…

arreglando los soportes del puente elevado al final de fase, o de lo contrario la gente de la calle correrá un grave peligro. Ya sabes, sé rápido y eficiente.



THE OFFER

▶ **OBJETIVO:** Lucha con Goblin hasta que huya.
▶ **BONUS:** Consigue montar a lomos de Goblin.

La lucha con Goblin se complica por momentos.
Ahora estáis solos tú y él, así que tendrás que demostrarle tus habilidades de caza aérea, lanzándole unas buenas patadas voladoras cuando se acerque a ti montado a lomos de su murciélago mecánico a reacción.
Si por un casual pasa entre tus piernas en algún momento de la pelea, no dudes en saltar sobre él para obtener el bonus especificado (es difícil, pero puede hacerse; simplemente estudia bien su forma de moverse y espera al momento adecuado para caer sobre él).
En cuanto le canses lo suficiente, bajará al edificio para buscar el cuerpo a cuerpo, así que no tendrás más remedio que descender para encararle.
Intenta hacerte con la araña dorada (FLIP MULE) y no dejes que tu vida descienda a niveles demasiado arriesgados. Como en anteriores casos, las redes de impacto te evitarán el contacto directo y podrás ponerle a raya desde lejos sin arriesgarte demasiado.
Si por un casual se te gasta la telaraña (algo tristemente habitual en la agitada vida de Spiderman) sólo tendrás que recoger los ítems correspondientes dentro del edificio (hay dos).
En el enfrentamiento cuerpo a cuerpo casi siempre ganará él, y en la distancia tendrás que esquivar todo el tiempo las bom- ▶▶

Quiz 5

¿Qué pasa si te detectan en la fase 3?

A. La zona secreta desaparecerá.
B. La misión concluirá en fracaso.
C. Aparecerá un robot gigante.



Aprende a utilizar todos los combos disponibles. Recolectando las arañas doradas aumentarás tu plantilla de golpes y serás más efectivo en combate.

PARA COMPLETAR EL NIVEL DE LAS BOMBAS TENDRÁS QUE APRENDERTE DE MEMORIA LA LOCALIZACIÓN DE TODOS Y CADA UNO DE LOS EXPLOSIVOS COLOCADOS POR EL GOBLINS

bas explosivas de calabaza (de efectos devastadores) que te lanzará el duende. Poco después, tu enemigo volverá al aire hasta que le vuelvas a noquear siguiendo el procedimiento que hemos explicado anteriormente, momento en el que se introducirá en la planta electrificada de otro edificio, donde se esconderá tras las columnas para esquivarte mientras te lanza sus "regalitos" de costumbre (calabazas, etc...).
Este es un nivel bastante difícil, dentro de la campaña, y si fallas en alguna de las partes de la pelea con el duende tendrás que repetirlo todo desde el principio, así que pon todos tus sentidos en cada uno de los momentos de la pelea, no desfallezcas y sigue nuestros consejos al pie de la letra. A fin de cuentas eras un superhéroe, ¿no?



RACE AGAINST TIME

▶ OBJETIVO: Desactiva todas las bombas de Goblin en el tiempo límite.

Goblin ha sembrado toda la ciudad de bombas temporizadas, y como no podía ser de otro modo, le toca a Spidey evitar el desastre. Lo malo de este nivel no son las bombas en sí, sino la cantidad de droides voladores que guardan los cielos. Desgraciadamente, para completarlo tendrás que aprenderte de memoria la localización de las bombas, así como esquivar todos los focos de búsqueda que invaden el espacio aéreo. Eso, o que la suerte esté de tu lado, porque el tiempo para desactivar cada bomba es extremadamente limitado. Usa el "web swing" manteniendo el botón pulsado para ir más rápido, y no prestes atención a los robots que te disparan, sólo concéntrate en tu tarea.



La cámara en bloqueo es ideal para mantener fijo el objetivo a la vez que modificas tu rumbo.



Cuando te encuentres en un apuro, huye a una posición segura y busca ítems de salud.

Face-off at the bridge

MARY JANE se encuentra asediada por lenguas de fuego en la parte superior del puente. Tu prioridad será rescatarla a ella para comenzar la batalla sin más preocupaciones. El sistema aéreo no difiere en absoluto del visto en peleas anteriores, excepto por un "pequeño" detalle... Cuando Goblin tome tierra, su deslizador seguirá atacándote desde el aire, por lo que puedes considerar que te enfrentas a dos enemigos.



USA LA RED DE IMPACTO a discreción, y si puedes, intenta adosarte a su espalda mientras esté en el aire, eso le dará unos cuantos dolores de cabeza. Escoge el momento más crítico para utilizar los ítems de salud que hay en el puente. Finalmente tú y Mary Jane os podréis tomar un merecido y romántico descanso...



THE RAZOR'S EDGE

▶ OBJETIVO: Acaba con todas las bombas murciélago.
▶ BONUS: Destruye todos los murciélagos que puedas
▶ BONUS: Intenta conservar alta tu salud sin usar ítems.

Golbin no se cansa nunca, nunca, nunca. Por fortuna, en este combate aéreo tan sólo tendrás que destruir un número limitado de bombas murciélago, lo cual es relativamente sencillo. Usa el "web swing", y cuando las bombas se acumulen a tu espalda, gira inmediatamente y golpéalas en masa. Si alguna se te resiste, siempre puedes intentar "cazarla" con el lanzaredes. Igualmente, existe la posibilidad de tomar tierra, esperar a que se acerquen todas y utilizar la onda expansiva de telaraña. Lo difícil de esta misión es completar los bonus, más que terminarla en sí.



BREAKING AND ENTERING

▶ OBJETIVO: Infíltrate en la mansión OSCORP.
▶ BONUS: Activa una combinación correcta de ascensores.
▶ BONUS: Acaba el nivel sin ser detectado.

Las medidas de seguridad del edificio son EXTREMAS (alarmas, cámaras, guardas vigilantes), por lo que tendrás que pasar desapercibido durante todo el nivel para llegar a tu destino. Si recorres todas las estancias entre sombras evitarás cualquier clase de enfrentamiento. Por el contrario, si llamas la atención y suenan las alarmas, inmediatamente llegará un tropel de robots asesinos que pueden ponerte en un serio aprieto. Si sucede esto último, escóndete entre sombras y espera a que se despeje la costa (fíjate en la máscara de Spidey en el extremo superior izquierdo de la pantalla, si se pone azul es que estás bien escondido). Para encontrar los có-

Quiz 6

¿Cuándo puedes saber si eres invisible?

A. Cuando la careta de Spidey se vuelve azul.
B. Cuando caminas detrás de cajas.
C. Cuando nadie te presta atención.



Evita enfrentarte a grupos numerosos recorriendo las estancias poco a poco y con sigilo, intentando no quedar acorralado contra la pared.



Es mejor pasar desapercibido que despertar sospechas, sobre todo en el nivel de OSCORP.



No todo tienen por qué ser puñetazos y telarañas… Hay objetos que te serán muy útiles…

digos que necesitas, tendrás que recolectarlos de los ordenadores activos. Una vez los tengas todos, enlázalos por colores de forma ascendente (de azul en adelante), de forma que el color de fin de una pieza encaje con el de inicio de la siguiente). Aunque esta es una misión de sigilo, puedes utilizar el ovillo de red sobre los guardias para pasar por zonas comprometidas.



CHEMICAL CHAOS

▶ **OBJETIVO:** Destruye las armas químicas de OSCORP.

Las armas químicas están de moda, y OSCORP no iba a ser menos en la carrera por el poder. Así pues, ponte manos a la obra para deshabilitarlas con ayuda del científico insumiso. Lo "único" que tienes que hacer es recorrer las salas de control en el orden establecido por el recuadro del margen superior derecho de la pantalla, evitando ser detectado por las cámaras y sorteando los láser con ayuda de la mira de precisión y el "web zip". Tendrás que recoger la llave de un tipo duro. Recuerda: la clave está en los interruptores. En esta pantalla hallarás dos arañas doradas.



OSCORP'S ULTIMATE WEAPON

▶ **OBJETIVO:** Destruye de una vez y para siempre el robot gigante de OSCORP.

Quiz 7

¿Qué sucede si te alejas demasiado del robot de OSCORP?

A. Te lanzará una bola gigante de energía.

B. Aparecerán más droides voladores.

C. Evitarás que te alcancen los láser.

OSCORP tiene un juguetito muy bonito y muy grande que va a ser tu pesadilla. Para desactivarlo, tendrás que destruir primero los generadores de escudos que lo protegen, pero eso no te va a resultar sencillo. En primer lugar sitúate sobre su "espalda" y destruye los primeros generadores. Mucho cuidado, porque hay varias torretas que te dispararán misiles.
Hecho esto, utiliza la tela de impacto para destruir desde lejos los generadores restantes, ya que si te acercas a ellos te alejarás del robot gigante, y por lo tanto serás una presa fácil para su terrible rayo… Una vez desactivado el escudo, vuelve a situarte a lomos del robot y destrózale el punto neurálgico a tortazos. No tardará en convertirse en un montón de chatarra.

Duelo con Vulture





EL PAJARRACO se ha cansado de huir, así que ha llegado el momento del enfrentamiento. Simplemente realiza "web swing + kick" apuntando a su cuerpo, hasta que se sienta malherido y descienda a la cornisa del edificio. En ese momento deberás aprovechar para darle unos mamporros de regalo hasta que se recupere y retome el vuelo (repite este proceso cuánto haga falta).

EN EL EDIFICIO encontrarás dos arañas doradas. La primera (STING) se encuentra bajo las gárgolas, y la segunda (DIVE KICK) en la punta del edificio (tendrás que trepar poco a poco hasta alcanzar el extremo). Ten mucho cuidado, porque si trepas demasiado pronto por la aguja del edificio correrás el peligro de hacer de "pararrayos", lo cuál no resultará muy agradable para tu salud… espera a que la tormenta remita.



ESCAPE FROM OSCORP

▶ **OBJETIVO:** Escapa del edificio OSCORP con vida.

▶ **BONUS:** Mata a todos los Super Soldiers que puedas.

Para escapar puedes intentar pasar desapercibido para los Súper Soldados, pero eso va a ser una tarea casi imposible. Nada más empezar, recoge la araña dorada (HAYMAKER). Camina hasta un interruptor que desactiva unas torretas láser. En cuanto llegues a la sala de ordenadores, verás que una verja láser te impide el paso. Para desactivarla tendrás que recorrer varias habitaciones pulsando los interruptores de rigor y seguir tu camino hasta la salida. No es que sea un nivel sencillo, pero su corta duración te alegrará el día.
Si te ves sorprendido por las cámaras de vigilancia, intenta esconderte de los Súper Soldados, o lucha contra ellos, pero son duros.



MARY JANE KIDNAPPED

▶ **OBJETIVO:** Sigue la estela de Goblin para saber a donde lleva a MJ.

Esta pantalla es similar a la de perseguir a Vulture… No pierdas de vista a Goblin ni por un segundo, ya que su extrema rapidez te puede dejar atrás… Intenta "atajar" entre edificios en lugar de seguirle linealmente, y si nunca consigues darle caza, apréndete de memoria el recorrido que hace para adelantarte a sus movimientos. Si consigues seguirle pasarás al enfrentamiento final (las estrategias y consejos para superar el combate se han incluido en el recuadro adjunto). Mucha suerte.

J.M.

Soluciones Quiz

1. A. Kingpin. **2. B.** Para obtener nuevos combos. **3. C.** Lanzarles telas de impacto. **4. C.** Mantener pulsado el botón. **5. A.** La zona secreta desaparecerá. **6. A.** Cuando la careta de Spidey se vuelve azul. **7. A.** Te lanzará una bola gigante de energía.



Neverwinter Nights

CÓMO CREAR UN BUEN PERSONAJE

El editor de personajes es parada obligada para todo jugador que empieza a familiarizarse con las reglas en «Neverwinter Nights». Los siguientes consejos pueden ser de utilidad para dar los primeros pasos.

Las cuatro elecciones fundamentales en la tarea de creación de un personaje son Raza, Clase, Estadísticas y Habilidades. Todas ellas han de guardar un equilibrio idóneo si queremos sacar partido a nuestra creación. A cada raza (a excepción de los humanos) le corresponde una clase preferente que aparece señalada en el manual. Es importante sacar partido de estas combinaciones y no intentar mezclas sospechosas (como elfos bárbaros, por ejemplo).

El combate en equipo es la piedra angular de «Neverwinter Nights», tanto en individual (con secuaces, familiares y mascotas) como en multijugador. A la hora de adquirir habilidades y subir niveles, es interesante tener en cuenta las debilidades del resto del equipo. Cuando los personajes se complementan entre sí, la especialización es toda una ventaja. El combate en equipo es la piedra angular de «Neverwinter Nights», tanto en individual (con secuaces, familiares y mascotas) como en multijugador. A la hora de adquirir habilidades y subir niveles, es interesante tener muy en cuenta las debilidades del resto del equipo. Cuando los personajes se complementan entre sí, la especialización es toda una ventaja. Esto es algo a considerar a la hora de crear un personaje con vistas a jugar en equipo. Si estamos dispuestos a sacrificar la potencia en combate cuerpo a cuerpo por la virtud de resultar útiles al conjunto, el Clérigo y sus habilidades curativas son la opción más adecuada. También sería interesante la creación de un Mago con multitud de hechizos colectivos. Si se escoge Guerrero o Bárbaro, hay que pensar que se está aceptando la responsabilidad de permanecer en primera línea de batalla, dando tiempo al grupo para realizar hechizos y demás, en definitiva: acciones más sesudas. Aunque todas las clases tienen la opción de evolucionar de una forma variada y generalista, hay que pensar que los personajes que destaquen en cuerpo a cuerpo y a distancia, al combinarse entre sí, resultan a menudo más mortíferos que un conjunto de guerreros "todo terreno". En cualquier caso, como en todo, a medida que vayamos cogiendo experiencia, iremos conociendo mejor las posibilidades y limitaciones de cada combinación posible en el juego.

Consejos sobre Clases





■ **LA ELECCIÓN:** de Clase es probablemente el punto más importante en la creación del personaje, puesto que determinará el estilo de juego y nuestra estrategia de combate a lo largo de toda la partida. Las siguientes pistas pueden ayudar a decidir.

■ **EL MONJE:** es una de las clases más populares del juego, por su larga lista de habilidades e inmunidades y su potencia en combate. El Bardo, por su parte, es poco recomendable para principiantes, debido al alto conocimiento de las reglas que requiere para explotar sus cualidades.

■ **EL EXPLORADOR:** obtiene una bonificación contra enemigos a escoger (el mejor orden es Humanos, Gigantes y Lagartos). Su mascota animal más adecuada es el Oso o la Pantera. Es interesante complementar al Explorador con algún nivel de Guerrero y, si el personaje es humano, también de Pícaro.

■ **EL GUERRERO:** ofrece más hazañas que nadie, incluyendo la Especialidad en arma (+2 de daño con el arma elegida), de la que muchas otras clases pueden beneficiarse. A la hora de adquirir niveles de Guerrero, sin embargo, hay que tener presentes las penalizaciones de clase.

Habilidades



■ **AUNQUE EL EDITOR** de personajes del juego recomienda seleccionar las habilidades y hazañas agrupadas, es de vital importancia que declinemos el consejo y pulsemos el botón de "configurar paquete". A partir de aquí las combinaciones son variadísimas, pero es posible atender a algunas normas generales.



■ **LA HABILIDAD SANAR**, por ejemplo, se vuelve totalmente innecesaria por la gran cantidad de pociones que aparecen a lo largo del juego, desperdigadas por los escenarios. A menos que haya aumentado su Fuerza o piense usar armas medianas, un Pícaro siempre debería adquirir la hazaña Weapon Finesse.



■ **TODA CLASE QUE TENGA BÚSQUEDA,** como habilidad propia debería aumentar su nivel y utilizar los puntos restantes en Buscar y desactivar trampa o Abrir cerradura. Puede ser incluso interesante adquirir un nivel de Pícaro con el único propósito de aumentar estas habilidades que luego resultan extremadamente útiles, a la hora de afrontar la resolución de las distintas situaciones que se nos plantean.

Magos especialistas



■ **LA REGLA:** de especialización de Magos en «Neverwinter Nights» está causando mucha confusión entre los jugadores y aficionados de todo el mundo. La razón de esto es que BioWare decidió, en este punto, volver a las reglas de la 2ª edición de D&D en lugar de utilizar la 3ª edición como en el resto del juego.



■ **PARA ESPECIALIZARSE** en un tipo de magia y obtener hechizos extra sólo es necesario descartar a su vez otro tipo de hechizos. De este modo, es posible ser un ilusionista sin tener hechizos de Ilusionismo, por ejemplo. Hay 8 especializaciones posibles, cada una con un tipo de magia prohibida.



■ **ILUSIONISTA:** es una opción muy atractiva, debido a que los hechizos de Encantamiento que prohíbe son bastante prescindibles y no nos crearán problemas más adelante. De todas formas, lo más prudente es no especializarse hasta que no se tenga una visión global de todos los hechizos del juego, que nos permita saber con qué podemos contar y con qué no, según nos especialicemos.

El equilibrio



■ **EN EL MODO INDIVIDUAL** hay que tener en cuenta que cualquier estadística por debajo de 10 puede acabar en desastre (es algo incomprensible que el juego no distinga grados por debajo de esa cifra). A partir de aquí, la distribución depende de la clase escogida. Aquí van las mejores combinaciones:



BARBARO: Fuerza 14, Destreza 14, Constitución 15, Inteligencia 13, Sabiduría 8, Carisma 13 (los medio-Orcos pueden intercambiar Inteligencia y Sabiduría).
BARDO: complicado de decidir, pero por lo menos 16 en Carisma.
(Nota: A partir de aquí, abreviamos las estadísticas de las combinaciones).



GUERRERO: F15, D12, C15, I13, S10, Car11
MONJE: F14, D14, C14, I10, S14, Car12
PALADÍN: F14, D12, C14, I10, S12, Car15
EXPLORADOR: F14, D14, C14, I13, S13, Car10
PÍCARO: F10, D16, C14, I14, S10, Car12
HECHICERO: F10, D14, C14, I12, S10, Car16
MAGO: F10, D14, C14, I16, S10, Car12
CLÉRIGO: F12, D12, C15, I10, S8, Car12
DRUIDA: F10, D16, C12, I10, S16, Car10

Star Wars: Galactic Battlegrounds
Campañas Clon

LAS NUEVAS CIVILIZACIONES de «Campañas Clon» son el objetivo de esta lupa, que analiza sus unidades, puntos fuertes y debilidades en combate.

1 LAS NUEVAS POTENCIAS: Desde ahora podremos controlar, en todos los modos de juego, a la República Intergaláctica y a la Confederación de Sistemas independientes. Ambas no podrían ser más diferentes: la República reúne al ejército clónico al servicio del Senador Palpatine, apoyado por el Consejo de los Jedi; por otra parte, la Confederación es el cajón de sastre de culturas reunidas por el Conde Dooku: restos de la malograda Federación de Comercio, extrañas razas alienígenas y "mechs" estrafalarios, representan el grueso de sus tropas.

2 EL EJÉRCITO DE LA REPÚBLICA: Si bien las diferencias saltan a la vista, ambos ejércitos están extremadamente compensados, tanto entre sí como con el resto de las civilizaciones anteriores. La ofensiva de la República se basa principalmente en el ataque terrestre, contando con las mejores tropas de infantería, sobre todo en la segunda parte del juego. De igual manera, sus Jedi son los más baratos y poderosos de todas las potencias. Por si fuera poco, la unidad especial está compuesta por los Cazas Estelares Jedi, que coloca el potencial aéreo de la República al mismo nivel del la Alianza Rebelde y Naboo.

Cruceros estelares



Disponible en los ultimos Niveles, el Crucero Aéreo combina escudos y un elevado alcance con la mayor potencia de fuego vista en una unidad. Escoltado por una flota de Cazas es imparable en cualquier tipo de ofensiva que pretendamos llevar a cabo. Eso sí; más valdrá que nuestras tropas de tierra se encuentren bien, bien lejos cuando decidamos utilizarlo. Su poder de destrucción es terrible.



1



2

3 LA CONFEDERACIÓN: Sus puntos fuertes son los soldados robóticos de a pie, reforzados durante la campaña por los androides apilables de la Federación de Comercio, y los veloces Robots en forma de araña. La relativa debilidad de las tropas Sith al mando de Dooku se compensa con la diversidad de tropas disponibles, reflejada en el juego por sus unidades especiales: los Guerreros Geonosianos, una raza insectoide capaz de volar, y que resultan especialmente eficaces contra tropas a pie.



3

4 DEPREDADORES: Reafirmando la diversidad de razas a disposición de la Confederación, ésta potencia es la única capaz de usar sus Criaderos para producir estas bestias útiles en combate, y a un coste muy bajo. El Nexu y el Reek, eficaces contra trabajadores y estructuras, respectivamente, son las primeras disponibles. Avanzado el juego, podremos usar también al Acklay, una criatura pesada con forma de insecto, que causa verdaderos estragos entre la infantería. A diferencia de la simple fauna, los Depredadores son reconocidos como enemigos por los contrarios y exterminados, si se les da la ocasión, claro.



4

5 LA MEJOR CIVILIZACIÓN: A fuerza de jugar una y otra vez las diferentes campañas de «Galactic Battlegrounds», se hace patente la preocupación por equilibrar las fuerzas y debilidades de todas las civilizaciones por parte de los diseñadores del juego. Sin embargo, al llegar a los niveles avanzados, hay una clara ganadora en casi todos los frentes: La República. La multitud de habilidades y tecnologías únicas, como la clonación o la visión de batalla, desequilibra la partida a su favor en todos los aspectos. Una civilización totalmente ganadora.



5

GTA III

ESCOGER EL COCHE APROPIADO para cada trabajo forma parte de la estrategia del éxito de todo hampón.



BOBCAT es uno de los vehículos más comunes. Tiene buena maniobrabilidad y se porta bien cuando las circunstancias te obligan a salirte de la carretera.



KURUMA aunque no es estrictamente un deportivo al uso, tiene un rendimiento bastante bueno en todas las áreas. Bastante majo para casi cualquier cosa.



DIABLO es el nombre del modelo Stallion modificado por la banda del mismo nombre. Es súper rápido y tiene buena aceleración, pero ojo, porque es fácil volcarlo.



EL COCHE DE POLICÍA puede usar su sirena para apartar el tráfico, y te otorga una escopeta al bajarte de él. Excelente en todo menos aceleración.



LOS TAXIS los encontrarás a patadas y son ideales cuando necesitas un coche con buena velocidad punta. Su principal fallo es que se rompen con facilidad.



LINERUNNER es una excelente elección cuando tienes que embestir a otro coche. Pero no esperes que sea maniobrable, ni que tenga buena velocidad.



ESPERANTO es un modelo muy maniobrable, pero que por lo demás se puede considerar un auténtico "ataud con ruedas", ya que sus frenos son pésimos.



MAFIA. Lo encontrarás aparcado cerca de la casa de Salvatore. Es un coche excelente, y es fácil hacerse con uno, al menos mientras trabajes para la mafia.

Ultima Online

DOMADORES, LADRONES Y COCINEROS son las últimas profesiones, las tres muy curiosas y divertidas, a las que dedicaremos nuestra atención.

1 DOMADOR: Esta es una de las profesiones "estrella" del juego. Es muy divertida ya que tienes que recorrer el mundo entero en busca de los "respawns" (criaderos) de criaturas. Si consigues tu objetivo y domesticas un animal, podrás llevar esas criaturas amaestradas contigo para que te protejan (tener un par de dragones domesticados es un símbolo de poder en «Ultima Online») o venderlos.

2 LA LOCALIZACIÓN: de los respawns es, por supuesto, secreta; ningún domador que se precie de serlo revelará a nadie dónde se encuentran. Como profesión propiamente dicha es bastante costosa, ya que la habilidad de "Tamer" es una de las más difíciles de subir a GM (y es imprescindible hacerlo si queremos ganarnos la vida con ello), además de muy arriesgada, ya que los animales intentarán atacarnos.

Animales para domar



A continuación ofrecemos una lista de los animales qué podemos intentar domesticar según el nivel de habilidad:

50-60: boar, horse, llama, forest/desert ostards, black bear, polar bear, walrus, brown bear, cougar, eagle, bullfrog, hind, timber wolf
60-70: brown bear, cougar, alligator, giant scorpion, panther, grey wolf, snow leopard, giant spider, great hart, grizzly bear, snake
80-90: giant spider, great hart, grizzly bear, snake, white wolf, bull, ridgebackstrong mongbat, small hellcat, giant toad, frenzied ostard, lava lizard, imp, hellhound, large hellcat
90+: Dragon, Drake, Fire Steed, Kirin, Nightmare, Swamp Dragon, Unicorn, White Wyrm.







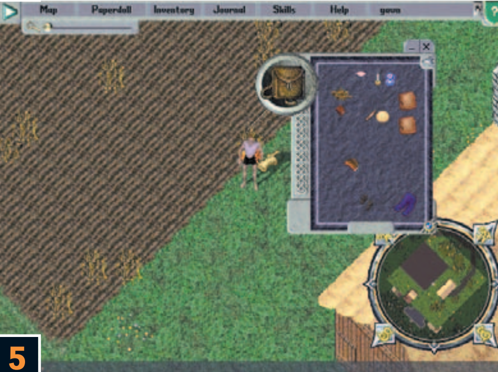
3 TROFEOS: Por el contrario, cuando empezamos a funcionar como domadores y vendamos nuestros trofeos, ganaremos muchísimo dinero. Para ser un buen domador necesitaremos: La habilidad de Tamer nivel GM, La habilidad de Animal Lore nivel GM (esta habilidad influye en nuestra capacidad para hacer que nos obedezca la mascota), Veterinary nivel GM para curar a las mascotas en pleno combate y un valor de GM o similar en magia para los Recalls, Gates (una vez que domesticas un Dragón necesitarás trasladarlo).



4 LADRÓN: Una profesión dura, no tanto por su dificultad intrínseca, sino por lo mal que "caerás" a otros jugadores. Cuanto mayor sea tu habilidad en Stealing, más peso podrás robar (el volumen del robo se mide en peso, es decir, "stones", de 1 hasta 100 dependiendo de nuestra habilidad). Para poder robar a personajes "inocentes" tendrás que pertenecer a la Guild de ladrones. Para poder pertenecer al Guild de Ladrones necesitas tener un skill mínimo de 60 en Stealing. Para el robo también influye mucho el tipo de armadura que llevemos puesta, lo recomendable es robar casi desnudo.



5 COCINERO: El oficio más curioso del juego. Realmente no sirve para mucho (poco dinero te darán por tus guisos) pero si perteneces a algún clan, podrás organizar fiestas. Necesitarás ser GM en la habilidad de Cooking y las materias primas que vayas a usar en la comida. Podremos cocinar platos tan suculentos como pizza, quiche, pastel de manzana o costillas asadas con salsa barbacoa.





Primitive Wars

ESTOS CONSEJOS BASICOS te ayudarán a sobrevivir en la turbulenta Prehistoria, cuando sobre la tierra aún caminaban los dinosaurios como si tal cosa...



EL HECHIZO MAGMA de cólera es una buena protección, pero es mejor que lo lances a tus unidades de ataque a distancia para que no se salgan de su radio de acción.



LA HABILIDAD de resurrección de la Guardiana de la utopía no sólo se puede lanzar sobre tus unidades, sino también sobre las unidades enemigas derrotadas.



PARA GANAR EXPERIENCIA lo mejor es dedicarse a la caza de dinosaurios. Cuanto más grande sea la pieza, más experiencia y alimento proporcionará.



LAS ESTRUCTURAS defensivas debes considerarlas como un mero apoyo a tus tropas. No pienses, ni por un segundo, que puedes defender tu base sólo con ellas.



EL JEFE DE LOS PRIMITIVOS no sólo es un buen luchador, además otorga una bonificación de experiencia a las unidades que le rodean. Llévalo contigo.



LOS ATAQUES A DISTANCIA son particularmente efectivos en masa, ya que puedes liquidar fácilmente a un enemigo antes siquiera de que consiga acercarse.



LAS UNIDADES mas peligrosas de todo ejército son aquellas que tienen ataques de área. A la hora de escoger objetivos, concéntrate en liquidar a esas primero.



PARA CONSTRUIR más rápidamente puedes poner a más de un trabajador en la tarea. Haz esto cuando un edificio vital no pueda esperar y tengas recursos.

Europa Universalis II

ESTRATEGIAS BÁSICAS, para que tus andanzas como líder de una de las potencias europeas te resulten un poco más sencillas.

VIGILA los movimientos de tus enemigos siempre que te decidas a mover uno de tus ejércitos.

ESTAR EN GUERRA con varios estados es mucho más complicado que concentrar todos tus recursos contra un solo país.

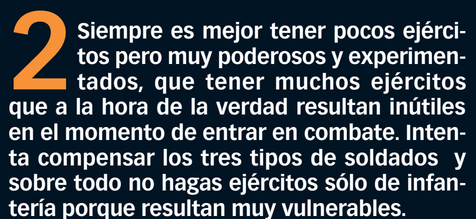
A LA HORA DE RECLUTAR soldados, intenta incluir caballería y artillería; con esto conseguirás vencer a ejércitos muy superiores constituidos únicamente con infantería.

SI SUFRES UNA INVASIÓN, es mejor que comiences a preparar defensas hasta que llegue un ejército. El enemigo estará desgastado y tus hombres frescos.

NO OLVIDES CONSTRUIR astilleros. Las fuerzas navales y el comercio marítimo hicieron de Inglaterra, una potencia extraordinaria y comparable a Rusia, con una mínima parte de su territorio.

NO SE CONQUISTA sólo con la guerra, utiliza la diplomacia y las amenazas a las naciones más débiles para conseguir dinero con el que financiar tu modelo de Estado.

Pasos finales



1 Hay un viejo dicho diplomático: Los tratados están para romperlos, y si no ¿para qué se firmaron? Declara la guerra a tu mejor aliado si con eso consigues ventaja, pero asegúrate de acabar completamente con él. Hay traiciones que no se perdonan en la vida.



2 Siempre es mejor tener pocos ejércitos pero muy poderosos y experimentados, que tener muchos ejércitos que a la hora de la verdad resultan inútiles en el momento de entrar en combate. Intenta compensar los tres tipos de soldados y sobre todo no hagas ejércitos sólo de infantería porque resultan muy vulnerables.



3 El "casus belli", por muy raro que te suene, no es ninguna tontería. Significa que tienes un "motivo" para declararle la guerra a un país. Estos motivos pueden ser muy variados, pero lo que a nosotros nos importa es que hay una sensible diferencia (aliados, estabilidad interior) entre declarar la guerra a un país contando con un "casus belli" o hacerlo sin él.



ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Black & White. Creature Isle
Tiro al delfín



Para reunir una importante cantidad de puntos de una forma divertida, olvídate de los trabajos que te encargan los aldeanos y dedica un poco de tu tiempo a disfrutar del mar. Para algo eres un Dios. En primer lugar **hazte con la pistola de agua** y ponte a disparar a los delfines (bien estén sumergidos o en superficie). Si obtienes más de 50 puntos, te librarás de alguna de las misiones, y si no, por lo menos, habrás puesto a prueba tu puntería.

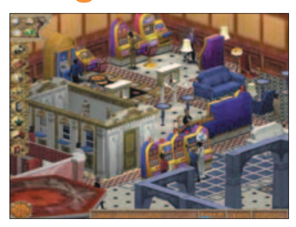
Blade Runner
Huevos de Pascua

¿Queréis una excusa para desempolvar uno de los mejores juegos de la historia? Entonces animaros a probar estos divertidos secretos:

-Pinchad en la orden "Ejecutar" del botón de Inicio y arrancad el juego con la secuencia:
C:\Westwood\Blade\Blade.exe SHORTY
Los personajes se convertirán en enanos..

-Pinchad en la orden "Ejecutar" del botón de Inicio y arrancad el juego con la secuencia:
C:\Westwood\Blade\Blade.exe SITCOM
Cuando el protagonista pronuncie determinadas frases graciosas, se oirán las típicas risas enlatadas de las comedias televisivas americanas.

Casino Tycoon
Códigos



Dentro del directorio: **Casino Tycoon\Data\Objects\,** encontrarás un fichero llamado Globals.ini. Dentro de él busca la cadena: **StartingCashEasy = 20000.0 // starting cash for novice level :** 20000.0
Cámbiala por:
StartingCashEasy = 9990000.0 // starting cash for novice level : 9990000.0
De esta misma forma podrás cambiar los valores de los salarios, el precio de la tierra y muchas otras opciones, serás imparable.

Crazy Taxi
Curiosidades



Sin flechas de dirección: Una vez seleccionados los modos de juego y mientras carga la pantalla de selección de personajes, hay que dejar pulsados el cursor Arriba y Enter. Si lo has hecho correctamente, en la parte inferior izquierda de la pantalla de selección de personajes aparecerá el mensaje "No Arrow".

Sin marcas de destino: Una vez seleccionados los modos de juego y mientras carga la pantalla de selección de personajes hay que dejar pulsados el cursor Abajo y Enter. Si lo has hecho correctamente, en la parte inferior izquierda de la pantalla de selección de personajes aparecerá el mensaje "No Destination Marker".

Deus EX
Juega al baloncesto



En la ciudad de Nueva York, buscad la pista de baloncesto y ayudad a un hombre a librarse de unos matones. Entonces podréis coger un balón que ronda por allí y jugar al baloncesto. Cada vez que encestéis, recibiréis mensajes de apoyo de los programadores.

Die Hard Nakatomi Plaza
Códigos

Modo dios: Para activar el modo dios, edita el fichero **"autoexec"**. Busca por la entrada "PlayerTakeDamage" y cambia el 1 por un 0.

Dungeon Siege
Eliminar anillos de selección

Si quieres librarte de los incómodos anillos de selección que rodean los pies de tus personajes, pulsa **INTRO** y a continuación escribe **–rings**. Si deseas recuperarlos, haz lo mismo pero escribiendo **+rings.**

Truco del mes





EUROPA UNIVERSALIS
CODIGOS

Para activar los trucos, pulsa F12, introduce el código en cuestión y pulsa Intro. Para salir de la ventana de trucos, pulsa CTRL+F12.
Dagama = 6 comerciantes
Pocahontas = 6 colonos
Vatican = 6 misioneros
Loyola = 6 diplomáticos
Montezuma = +50000 ducados
Swift = añade 10.000 a la población de la capital de provincia
Oranje = establece Estabilidad en +3
Russianhordes = no hay límites en mano de obra
Difrules = nunca perderás una batalla
Columbus = hacer visible todo el mapa
Pappenheim = niebla de batalla ON/OFF
Richelieu = control de todas las unidades militares
Wallenstein = revisar el estado de todas las provicias
Robespierre = cambiar libremente la política doméstica
Ney = el juego no se detiene cuando ocurren eventos
Cortez = elimina a todos los nativos
Alba = acaba con las revueltas
Tilly = la IA no declarará la guerra
Tordesillas = activa el Tratado de Tordesillas (permite a España y Portugal atacar a quien sea fuera de Europa)
Luther = permite a las naciones convertirse al protestantismo.

Etherlords
Ventajas para el modo aventura



Pulsa la tecla **"º" (a la izquierda del 1)** para acceder a la consola, luego teclea **EtherRevelation y pulsa Enter.** Ahora podrás utilizar estos códigos para obtener las ventajas indicadas:
player : Información sobre de los jugadores
view resources : Información de los recursos
open_fog : Quitar a niebla de guerra
hide_fog : Poner la niebla de batalla
give all : Da 15 a todos los recursos excepto ether
win : Ganar la misión
lose : Perder la misión
save : Salvado rápido
load : Carga rápida

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

F1 2002
Arañar segundos



En el circuito de Monza puedes acortar la segunda chicane para adelantar o apurar el tiempo, es una de las pocas curvas donde los jueces no penalizan por "tomar el atajo".

Freedom Force
65.000 de puntos de prestigio

Edita tu salvado con un editor de hexadecimal (haz una copia de seguridad antes) y modifica el contenido de las posiciones **1068,1069,106C y 106D por FF.** Así conseguirás unos puntos de prestigio que nunca están de más. Hay una forma de cambiar los salvados .hero y así potenciar tu héroe modificando sus características, aun así nunca olvides que el prestigio es algo que cambia de forma dinámica y no puede comprarse, por lo que este truco te resultará muy útil.

Grand Prix 4
Debacle en boxes



Si quieres provocar un buen accidente, y muy espectacular por cierto, en el superjuego de Geoff Crammond, haz lo siguiente: cuando veas que un coche va tras de ti para entrar a boxes, frena súbitamente justo antes de entrar en la línea de boxes. Esto provocará que el otro conductor, al tratar de esquivarte, se estrelle contra las estrechas paredes del acceso a boxes.

Jedi Outcast
Poderes Jedi



Sigue estas instrucciones para poner en marcha este código: Saca la consola con **(shift izq. + º)** y teclea **"helpusobi 1".** Una vez activados los trucos, teclea los siguientes códigos para obtener el incremento de fuerza requerido (dónde N es un número del 1 al 3 que determina el rango de poder).
setForceJump N,
setForceHeal N,
setForcePush N,
setForcePull N,
setForceSpeed N,
setForceGrip N,
setForceLightning N,
setSaberThrow N,
setSaberOffense N,
setSaberDefense N.

Morrowind
Pociones curativas

Una de las pociones más útiles que puedes hacer con tu habilidad de alquimista es la de curación. ¿Pero cuales son los ingredientes que tienes que mezclar? Simplemente escoge dos de la siguiente lista y tendrás tu poción lista en un periquete: **Corkbulb Root, Corprus Weeings, Emerald Marshmerrow, Resin Saltrice, Whickwheat.**

Mundial Fifa 2002
Fuera de juego



Está demostrado que la mejor defensa es provocar el fuera de juego, y para ello nada mejor que situar la defensa en línea de cuatro con la estrategia defensiva en el modo presión. En cuanto veas las líneas de desmarque de los jugadores contrarios pasa a controlar a uno de tus defensas y muévelo adelante, el resto de la defensa hará lo mismo y en el 90% de las ocasiones dejarás en fuera de juego a los delanteros del equipo rival.

Myth 3. The Wolf Age
Resultados para impacientes



Si lo tuyo no es aguardar hasta las últimas consecuencias de tu estrategia, puedes probar a pulsar simultáneamente las teclas Ctrl., Alt y el signo +. Aunque parezca surrealista, si en lugar de pulsar + le das al -, perderás automáticamente. ¡Para gustos se hicieron los trucos!

NBA Live 2001
Equipo secreto



Si derrotas a Michael Jordan en el uno contra uno podrás controlarle cuando elijas el equipo clásico de los 90. En cuanto empiece el partido verás a un hombre controlando un balón y en ese momento debes mantener pulsada la tecla N hasta que aparezca la pantalla de EA Sports para entonces pulsar B. Luego aparecerá una pantalla con los nombres de los equipos, en la que hay que pulsar A, En el siguiente menú, teclea **"Nba Live 2001"** y obtendrás un equipo llamado **"The Laker´s Peacers".**

Truco del lector

BALDUR'S GATE 2
Recuperar niveles perdidos



Luis nos ha escrito para resolver el problema de su tocayo, que hace un par de meses se lamentaba por los niveles de experiencia perdidos en combate con los muertos vivientes de «Baldur's Gate 2». Y es que aunque la protección contra el plano negativo es la mejor medida de prevención, si ya ha ocurrido la desgracia, todavía queda una solución: ir a un templo y pedir el conjuro de Restablecimiento Mayor, que recupera los niveles perdidos.

Luis Fernández (e-mail)

Neverwinter Nights
Modo Dios



Para utilizar los trucos debes modificar el archivo **"nwn.ini"** que encontrarás dentro del directorio de instalación del juego. Añade al final del fichero la línea Debug **Mode=1.** Salva el fichero y sal.
Comienza el juego, carga una partida y pulsa la tecla que tiene los símbolos **"*+]" (junto a la tecla ENTER).** Te saldrá un signo de menor que **">".** A continuación teclea **DebugMode 1** y saldrá un mensaje con el texto **"success".** Ahora pulsa de nuevo la tecla (*+]) y pulsa Tabulador para obtener una lista de comandos. A continuación podrás teclear uno de los siguientes códigos:
GetLevel X: Añade X niveles a tu personaje
dm_god: Modo dios.
dm_givegold X: Obtener la cantidad de oro indicada en X (X debe ser la cantidad de oro que deseas añadir)

Phantasmagoria 2
Ruidos extraños



¿Queréis sorprender a los mirones, en este antiguo juego? Pues subir el volumen de los altavoces y buscar la máscara situada al lado de la puerta del dormitorio de Curtis. Colocad el cursor encima de ella, y teclear la palabra **"burp".** Si queréis algo más "desagradable", teclear **"burP"**...

Powerslide
Bólidos galácticos

Teclea alguno de estos trucos durante la acción para conseguir las ventajas:
GLIDER: El coche planea
ICBM: Coches supersónicos
LIGHT: Ilumina los coches
LUNAR: Gravedad lunar
BLAST: Los demás coches no se pueden acercar
SPIDER: Mayor adherencia.

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

El rey y Yo

Durante quince años, la saga de aventuras «King Quest» fue el punto de referencia del género. Tras el fracaso de «King Quest VIII», Sierra decidió dar carpetazo a la serie. Eso no ha detenido a la comunidad de fans. La compañía Tierra ha desarrollado un "remake" gratuito de «King Quest I» con gráficos mejorados y voces. Por si fuera poco, un grupo de 30 personas está desarrollando la novena parte de la saga, de aspecto profesional, pero sin ánimo de lucro. ¿Y Qué tiene Sierra que decir a todo esto? Pues en boca de su presidente: "Vamos a retomar las viejas series, y quizá sus protagonistas exploren otros géneros". Claro que eso era antes de la crisis financiera de Vivendi. ¿Qué ocurrirá ahora?

ABANDOWARE

ACCIÓN

Aquellos maravillosos años



¿Donde puedo encontrar «Magic Carpet I y II»? Lo jugaba en mi querido Pentium 166 cuando era una pedazo de maquina... qué recuerdos aquellos. ¿Se podría descargar desde Internet entero?

Mikel Salazar

Existen en Internet numerosos sitios web del llamado "abandoware" que prestan servicios de "almacenaje" legal para juegos olvidados por sus distribuidoras. Un link a uno de estos sitios es: www.abandonwarering.com.

AMD K6-2

HARDWARE

Configuración mínima

Tengo un ordenador con procesador AMD K6-2 a 450 Mhz, 256 MB de RAM y tarjeta gráfica TNT con 32 MB. Aunque cumplo con la configuración mínima de «Return to Castle Wolfenstein» y configuro las opciones según me indica el propio juego, me resulta casi imposible jugar por la ralentización que se produce cuando hay muchos soldados en pantalla. También se corta el sonido.

Gonzalo Álvarez

Desgraciadamente lo que entienden los responsables de decidir la configuración mínima es muy diferente al verdadero hardware necesario para jugar con una aceptable tasa de fotogramas por segundo cuando la escena es muy compleja. No hay ninguna solución a tu problema con este juego, porque necesita un procesador más rápido (por encima de los 733 MHz) y una tarjeta gráfica que soporte la ejecución de múltiples procesamientos de texturas bajo OpenGL.

ATLANTIS III

AVENTURA

La sala del delfín



Algo me dice que estoy a punto de acabarme «Atlantis III», pero no consigo superar el laberinto de puertas, dentro de la calavera. ¿Sabéis cómo salir de allí? Echadme una mano, estoy desesperado.

Pedro Paul

En efecto, estás a punto de terminar el juego, pero éste no es el último acertijo... Para salir del laberinto, cruza las puertas en este orden:
-La primera puerta a la izquierda.
-La tercera puerta a la derecha.
-La cuarta puerta a la izquierda.
-La tercera puerta a la izquierda.
-La primera puerta a la derecha.
-La sexta puerta a la izquierda.

BATTLE OF BRITAIN

SIMULADOR

Dudas sobre la batalla

Hola, amigos de Micromanía. Me gustan mucho los juegos basados en la Batalla de Inglaterra y quisiera saber cuáles han sido los últimos aparecidos en el mercado y cuál de ellos me recomendáis especialmente para jugar.

Jorge C.I

Microencuesta

¿Cuál es tu ambientación favorita para un jdr?

Los resultados de nuestra microencuesta no dejan lugar a dudas: la ambientación fantástica de toda la vida sigue siendo la favorita de la mayoría de los lectores, que se decantan a favor de ella con un abrumador 76%. No en vano, la mayoría de los juegos de rol que salen al mercado suelen tener esta ambientación, y pocos son los títulos que optan por planteamientos más atrevidos. La ciencia-ficción ha obtenido el 21 por ciento de los votos.

El próximo mes:
¿Consideras negativo que los requisitos de «Doom 3» sean tan exagerados, o por el contrario crees que acelerarán al mercado de manera positiva?

- Es bueno que los juegos vayan por delante
- A este paso no ganamos para tarjetas gráficas

Mándanos tu respuesta a la comunidad@micromania.es y participa en nuestros sondeos

Curiosidades

Tiras cómicas



Day After de Day of the Tentacle es una web que publica, cada semana, una tira cómica utilizando los personajes del juego «El Día del Tentáculo». Pese a usar únicamente los gráficos del juego, las primeras tiras publicadas son muy divertidas. Resulta asombroso comprobar cómo, diez años, el juego sigue levantando pasiones. Su dirección es: http://members.rogers.com/mnusair/

¿Ejecución?



A juzgar por el fusilamiento de la foto, parece que el pobre destinatario de tal lluvia de balas no ha seguido de forma muy estricta la "etiqueta" de juego en red... ¿Se habrá comido el almuerzo de alguno de sus camaradas ejecutores? ¿Habrá comparado a los progenitores de los soldados alemanes con algún animal exótico de difícil pronunciación? Sin duda, ha debido de ser algo terrible...

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.



En nuestro país lo último en aparecer fue «World War II. Battle Of Britain» de Empire distribuido por Planeta DeAgostini. También existe una expansión para «Flight Simulator» llamada «Battle of Britain. Memorial Flight» de Just Flight. De entre la dos nos quedamos con la primera ya que además contaba con un precio muy ajustado.

BLACK & WHITE

ESTRATEGIA

Trucos



@ Estoy atrapado en «Black & White». ¿Podríais darme algún truco antes de que me desmoralice del todo y me vuelva loco?

Víctor Javier Martín

Para que tu pueblo tenga suficiente comida y madera para prosperar, prepara a tu criatura para que obre un milagro de comida o de madera. Una vez lo hayas activado, mantén tu "mano" (el cursor) sobre la puerta del almacén (en el caso de la comida) o de la carpintería (para la madera) rápidamente presiona unas cuantas veces el botón derecho del ratón.

BLOQUEO MISTERIOSO

HARDWARE

Se cuelga con todos los juegos

@ Os pido ayuda porque inexplicablemente se me cuelga el ordenador con todos los juegos. Tengo un Pentium4 con 512 MB de RAM DDR, una GeForce3 Titanium 500 con los Detonator 29.42 instalados y la placa base integra el chipset Intel 845. El sistema operativo es Windows XP home edition.

Miguel García

Deberías empezar por comprobar si has instalado los controladores de tu placa base para Windows XP, pues entre ellos debe encontrarse el que se encarga de gestionar el puerto AGP de la tarjeta gráfica. Si no se trata de los controladores, verifica que tu caja tiene una buena ventilación y que los disipadores de la CPU y de la tarjeta gráfica funcionan correctamente, porque el exceso de calor es una de las principales causas de los "cuelgues" del ordenador durante los juegos, que requieren una gran potencia de procesamiento de ambos dispositivos de hardware.

Pasatiempos 1



¿Sabrías decirnos que dos jugadores de la ATP aparecen en el menú general de opciones de «Roland Garros 2002»?

A) Gustavo Kuerten y Yevgeny
B) Jordi Moyá y Tim Henman
C) Tim Henman y Sebastian Grosjean
D) Gustavo Kuerten y Tim Henman

CARMAGEDON

VELOCIDAD



¿Saldrán más?

@ Soy un fan incondicional de la serie «Carmageddon», tengo los tres juegos que han salido y los he acabado todos, ¿sabéis si saldrá al mercado alguno nuevo, o si ya no se van a realizar más?

Enrique

Por el momento SCI no ha anunciado que esté desarrollando un nuevo «Carmageddon», y no nos extraña, porque su peculiar objetivo de atropellar peatones ha hecho correr ríos de tinta en toda clase de críticas de aquellos que siempre están dispuestos a tildar los videojuegos de "juguetes negativos". En nuestro país, incluso, una senadora del PP ha propuesto ampliar el código ADESE para prohibir su comercialización.

Lenguas de trapo

"El héroe, E.Z. Wheeler, cuando pisa la superficie de un planeta, tiene que ponerse un traje espacial. ¿Cuándo has visto eso en Star Wars?"

Hal Barwood, creador de RTX Red Rock, justificando que su juego no será un clon de Star Wars.

"Siempre he deseado crear una nueva forma de entretenimiento que fusionase la maravilla técnica de los videojuegos con los sensacionales efectos de las películas"

Hironobu Sakaguchi, Productor ejecutivo de Final Fantasy VIII

"Un día estaba limpiando el sótano, y me encontré con un viejo coche teledirigido. Iba a tirarlo, pero un amigo me lo cambió por un Pentium 166. Y así fue como obtuve mi primer ordenador."

Richard Buckley, Creador de "Game X".

"Debo de ser una de los pocas personas que no siente nostalgia por el «Doom» original, pero confieso que en aquella época no tenía un ordenador capaz de ejecutarlo."

Paul Jaquays, ex-diseñador de Id Software.

"«Empire Earth» no hubiera sido posible sin la experiencia que adquirí trabajando en «Age of Empires»"

Rick Goodman, Diseñador jefe de «Empire Earth».

"Esperaba que la GeForce 4 fuese una GeForce 3 mejorada, pero es que llamar al chip NV17 "GF4-MX" da grima. No compréis una GeForce 4 MX para jugar a «Doom 3»."

John Carmack, Programador Jefe de Doom 3

Dos épocas



Esta imagen de «Grand Prix 4», corresponde al entorno 3D en tiempo real y es una toma de cámara de circuito en la que el McLaren Mercedes de David Coulthard pasa junto a una reproducción de un monoplaza de los años 50. Los aficionados a la Fórmula 1 disfrutarán con las abismales diferencias de diseño y tecnología entre ambos bólidos. Sin duda alguna, un salto en el tiempo.

Boda en EQ



Según nos informa Jaime Mirete Tomás, recientemente se produjo en «Everquest» un feliz acontecimiento: la boda (virtual) entre Lordaeron y Zafiro. Ambos pertenecen al clan Diablos de Hispania, y tal y como se aprecia en la foto, la diferencia de raza no ha supuesto obstáculo alguno para tan feliz enlace. Aralas fue el clérigo que celebró la boda, y el reportero gráfico, por añadidura. ¡Enhorabuena!

Aburrido



Hay usuarios que se cansan pronto de determinados juegos, pero hasta ahora tenemos que confesar que no habíamos visto nunca que ninguno de ellos se dedicara a jugar al baile de colores o a la rayuela, que cualquiera sabe... A nosotros nos da la impresión de que este terrorista se lo está pasando pipa... Esperemos que no le sorprenda ningún policía por la espalda en pleno baile.

Pasatiempos 2



¿Sabríais decirnos quién pilota este monoplaza en «Grand Prix 4»? En el casco tenéis una buena pista.

A) Eddie Irvine
B) Pedro Martínez de la Rosa
C) Alex Yoong
D) Fernando Alonso

Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

La nueva tendencia

Llamadlo adaptarse al tiempo, evolución o instinto de supervivencia, la cuestión es que el género está cambiando. Mal que les pese a muchos, el fenómeno que experimentó hace ya casi una década se repite. No es necesario ser Darwin, ni tampoco pasar una semana encerrado en el «Reino del Caos» para percatarse de por dónde van los tiros.
La estrategia, como primero le sucediera a los "shoot'em up", se pliega al estado de la técnica, o lo que es lo mismo, al hardware. Prácticamente todo el mundo tiene una tarjeta de vídeo potente, así que es ridículo no aprovecharla.
No obstante, lo preocupante, es que el núcleo el género sigue intacto. Los clones de «C&C» y «Age of Empires» se suceden, pero claro, ¡en 3D! Hay que entender que todavía es pronto para una nueva revolución, aunque parezca que ya es un hecho consumado. Algo está cambiando, aunque lentamente.

COMMAND & CONQUER: GENERALS
ESTRATEGIA

¿Cuándo y quién?



Me gustaría saber quién se está encargando del desarrollo del nuevo «Command & Conquer», y cuándo podré disfrutarlo.

Mamuth

Electronic Arts, que compró hace un tiempo los ancestrales estudios Westwood, y ha dividido el equipo que desarrolló «Red Alert 2» y su expansión oficial para la ejecución de este ambicioso proyecto. «C&C: Generals» será la opera prima de EA Pacific, y su objetivo: devolver la saga a su puesto original, el de referencia para el género de la estrategia.
En el E3 se seguía apostando porque estará listo a finales de este año, pero nosotros creemos que todavía se retrasará un poquito más.

COMMANDOS 3
ESTRATEGIA

¿Habrá un tercero?



Me han llegado rumores sobre la posibilidad de una tercera partes de «Commandos». ¿Es una simple especulación o hay algo de realidad?

Golliat

Afortundamente, unas semanas después del E3, Eidos anunció que para el verano próximo estará disponible una nueva entrega de esta saga. Poco más podemos contarte al respecto, sólo que incorporará más elementos 3D, que las misiones seguirán un hilo argumental más elaborado, que existirá una mayor variedad de enemigos, una IA más lograda, y que Gonzo Suárez no dirigirá el proyecto.

DUNGEON SIEGE
ROL

El libro perdido

Estoy en la ciudad de Glacern y me han encargado encontrar dos libros para completar una trilogía. Ya he encontrado uno, en una de las casas del pueblo. ¿Pero quien tiene el otro? He hablado con todo el mundo y no doy con él.

Elfo_Loco

Lo tiene el guardia que hay en lo alto de la torre que hay a la entrada del pueblo. Para llegar a él tienes que usar el ascensor de la torre.

ENTORNOS 3D A PEDALES
HARDWARE

Parches o cambio de tarjeta

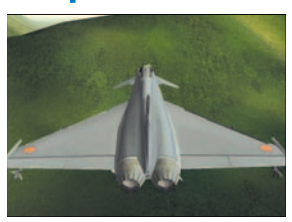
No paro de tener problemas con el juego «Neverwinter Nights», cuando cumplo de sobra con los requisitos mínimos. He probado todas las configuraciones, pero va muy lento, mientras que en juegos similares con escenarios 3D como «Dungeon Siege» o «Vampiro: The Mascarada Redemption» no tengo ningún problema.

Miguel

Si hay algo cierto en la relación entre el software y el hardware es que cada programa es un mundo aparte, por mucho que tengan como base las mismas librerías de programación. En primer lugar, deberías actualizar el programa a la versión 1.21 con el parche correspondiente, que puedes encontrar en la web de Infogrames. Si sigue sin solucionarse la lentitud en 3D, entonces es evidente que tu aceleradora 3D es insuficiente para renderizar con el motor gráfico de «Neverwinter Nights».

EUROFIGHTER TYPHOON
SIMULADOR

Joystick con problemas



He comprado hace poco «Eurofighter Typhoon» y tengo un problema con el "Throttle" del joystick ya que se queda sin funcionar aunque con otros juegos va bien.

Ríos

Si ya posees los últimos drivers de tu joystick y el problema persiste quizá sea debido a que tienes instalada una versión de DirectX demasiado antigua. Cambia a la última disponible y seguro que se solucionan tus problemas.

F1 2002
VELOCIDAD

Control con el teclado

Se me ha estropeado mi conjunto de volante y pedales y de momento tengo que

Quién es quién

Sid Meier: El talento puro



EN 1982, cofundó Microprose Software y se puso manos a la obra programando los primeros simuladores de combate aéreos y navales. «F-15 Strike Eagle» (1985) vendió más de 1 millón de copias y fue su primer gran éxito… Aunque lo mejor todavía estaba por llegar…

RAILROAD TYCOON (1990) fue el juego destinado a renovar el género de la estrategia y a desbancar al, entonces rey del género, «Simcity». Aunque Sid Meier no consiguió su objetivo, su acercamiento a la estrategia obtendría sus frutos muy pronto.

APENAS UN AÑO DESPUÉS, «Sid Meier´s Civilization» pulverizó todos los récords. Vendió la friolera de cinco millones de ejemplares en todo el mundo. El juego, mezclaba la estrategia por turnos con la exploración y construcción de imperios económicos y políticos y creó una forma de hacer juegos que todavía hoy, diez años después, es increíblemente adictiva (y rentable).

CIVILIZATION II (1997) consolidó definitivamente el nombre de Sid Meier en el mundo de la estrategia y de los videojuegos, como uno de los grandes gurús. Cuando la mayor parte del sector proclamaba la extinción de la estrategia por turnos, Meier demostró que el apartado gráfico no es, ni de lejos, lo más importante.

FIRAXIS nace en 1996, fundada por Sid Meier y Jeff Briggs. Su primer título, «Gettysburg!» recibió los honores de "wargame del año". «Alpha Centauri» (1999) fue el segundo título de Firaxis, y su segundo bombazo. Meses después, repitió éxito con «Antietam!». Todo lo que Meier tocaba se convertía en oro. Como Presidente y Director de Desarrollo Creativo de Firaxis, recientemente ha lanzado «Civilization III» y «SimGolf». La capacidad de sorprendernos de este programador parece ser ilimitada.

EN 1999 la Academia de Artes y Ciencia Interactivas premió su carrera otorgándole el honor de ser la segunda persona (la primera es nada menos que Miyamoto, el autor de «Zelda») en ocupar un lugar en su "salón de la fama".

jugar con el teclado. Con «Grand Prix 4» las ayudas al pilotaje consiguen que controle el coche bastante bien, pero me gustaría saber si «F1 2002» tiene opciones similares para mejorar el control con el teclado.

Salva Llanés



Desde luego te recomendamos que recuperes tu conjunto de volante y pedales cuanto antes, porque el control con el teclado en «F1 2002» está poco afinado y su brusquedad hace que no sea nada fácil controlar el coche. En cualquier caso, conectar las opciones de asistencia "steering", "stability" y "tracción control" mejora la respuesta de monoplaza cuando se pilota con teclado.

FIELDS OF FIRE

ESTRATEGIA

El último mohicano

Os quería preguntar, cuál es la manera de pasarme de una vez la misión 12.

Roberto Carlos Castillo Goya

Un truco válido para todos los escenarios es aprovecharse del "teletransporte". Al principio de la misión, lleva una unidad armada con un mosquetón a través de la roca blanca cerca de donde ondea una bandera. Así llegarás al punto clave, saltándote todos los trámites previos.

Pasatiempos 3

Tienes muy poco tiempo, sólo cinco segundos, para adivinar a qué aventura gráfica pertenece este fragmento de pantalla que os ofrecemos a continuación:

A) El Dorado

B) Runaway

C) The Longest Journey

D) Syberia



FIFA 2002

DEPORTIVO

Posiciones confusas

No me aclaro muy bien con la nomenclatura de las posiciones en el esquema táctico, ¿podríais decirme a que demarcación pertenece cada una?

Manuel Jesús Soto



No eres el primero que nos consulta acerca de la extraña asignación de posiciones. Básicamente encontrarás las siguientes correspondencias: LI (libre), DF (defensa central derecho o izquierdo), LTI (lateral izquierdo), LTD (lateral derecho), MC, MCD, MCI, MVD, MVI (posiciones en la línea medular en rombo o en línea), EI, ED, DC (línea delantera).

FINAL FANTASY VIII

ROL

El guardián perdido

¿Como se consigue al guardián de la fuerza Diablos? Me he pateado todo el mapa y no lo encuentro.

Squall

Tienes que usar la lámpara mágica que te da Cid para desencadenar el combate con Diablos. Si vences, se unirá a tu colección de Guardianes de la Fuerza, así que ya sabes...

Pasatiempos 4

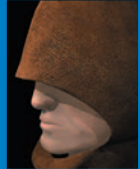
Busca la respuesta correcta:

1 ¿Cuántas razas jugables se enfrentan en «Warcraft IV»?
A) Tres
B) Cuatro
C) No existe ese juego.

2 El protagonista de «Syberia» es...
A) Una chica
B) Un chico
C) Un chico y una chica

3 ¿Cuántos personajes es necesario combinar en «Project Eden» para avanzar en el juego?
A) Cuatro y un androide volador.
B) Cuatro, incluyendo un androide femenino.
C) Tres y un perro cibernético.

Maníacos del calabozo



Schmendrick

Géneros mezclados

Tras las "borracheras" nocturnas de los últimos tiempos que me he pasado con «Dungeon Siege», he descubierto un nuevo juego que ocupa mis obsesiones. El afortunado no es otro que el celebérrimo y esperadísimo «Warcraft III: Reino del Caos». A decir verdad, yo los juegos de estrategia ni fu ni fa, pero es que este es un caso muy muy especial. El hecho de tener un personaje que va evolucionando de una misión a otra y que adquiere diversos objetillos mágicos y habilidades (que puedes ir eligiendo tú) es. ningún género de dudas, una idea muy rolera. ¡Incluso hay pociones de maná y pergaminos de portal de ciudad, como en «Diablo 2»! En fin, no puedo sino celebrar que conceptos que son típicos y habituales en los juegos de rol, sean adaptados a otros géneros de videojuego, especialmente si se hacen con tanto acierto como lo ha hecho Blizzard con este «Warcraft III». Es una tendencia de la que espero ver más y mejores ejemplos en un futuro no muy lejano. ¡Hay que roleizar el mundo! Vaya que sí.

Elegidos para la gloria



FIFA 2002. La página web española con competiciones de «FIFA 2002», www.fifaesp.com ha llegado a un acuerdo con el sitio internacional de torneos, www.fifaclubs.com, para mejorar la organización y logística de los próximos campeonatos. Vamos, que todos los que deseen llevar la gloria de su equipo al ámbito de Internet ya pueden ir rellenando los datos de inscripción en ambas páginas web para no quedarse fuera de juego.



BALDUR'S GATE 2. Thanatos nos escribe para contarnos que está organizando un nuevo torneo de «Baldur's Gate 2». En él, parejas de jugadores se enfrentarán unas a otras en una eliminatoria. Si deseas participar, escribe un mail a reonline@iespana.es. Eso sí, te advertimos que, según Thanatos, en este torneo se congregan los mejores jugadores hispanos. En principio, se dará cabida a unas 32 parejas de duelistas en total.



QUAKECON, la campus party estadounidense organizada por Id Software de la que os hablábamos el mes pasado, promete a sus afortunados asistentes no sólo la posibilidad de enrolarse en un multitudinario torneo de «Quake III» y «Wolfenstein», sino también ser testigos de la presentación ampliada de «Doom III» (con discurso de John Carmack), amén del anuncio oficial de la expansión de «Wolfenstein» y «Quake IV». Dirección: http://www.quakecon.org

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Zona arcade



El Agente Ryan

Rejugabilidad

Mientras mis compañeros de sección exprimen hasta el infinito sus «FIFA» y sus «Red Alert» (títulos "abiertos" por excelencia), nosotros nos tenemos que conformar con acudir al multijugador para amortizar nuestros preciosos 48 euros. Pero… ¿Qué pasa si no disponemos de una conexión a Internet? Efectivamente, ahí acaba la diversión. Es por eso que este mes, me gustaría apelar a un término que mi corrector ortográfico no reconoce: La rejugabilidad. La misma que hace que cuando acabemos un juego, lejos de quedar chafados, permanezcamos ansiosos por volver a empezar. Y para que estas líneas no se conviertan en un discurso pesimista, me gustaría ofrecer una solución tan poco original como efectiva: plantear retos al jugador. Esto es, añadir nuevos elementos al juego una vez terminado (personajes secretos, nuevos enemigos, nuevas armas, finales alternativos). ¿Tan difícil es esto? Yo creo que no.

GAFAS 3D
HARDWARE

¿Visión estereóscopica?

@ Me interesan bastante las gafas 3D que he visto en vuestra sección de Tecnomanías, pero tengo varias preguntas con respecto a las mismas. ¿Cómo funcionan, llevan dos pequeños LCD en cada lente o hacen de filtro entre el monitor y la vista? ¿Dónde podría conseguirlas? porque la página que indicáis es americana, y preferiría una distribuidora nacional.

Jose Antonio Moreno

Las gafas "E-D" de eBidimensional no incorporan pantallas o dispositivos de imagen, simplemente tienen complejas lentes que generan una visión estereóscopica para que nuestros ojos izquierdo o derecho aprecien tramos y ópticas de imagen diferentes, tal y como ocurre en la realidad. Junto a la tecnología nVIDIA 3D Stereo, incluida en los controladores Detonator, el resultado es impresionante. Por el momento este producto no tiene distribuidor en España y el único sistema de adquirirlo es comprarlo en la página web de eBidimensional, así que si realmente estás interesado, puedes visitarla y hacer el pedido.

GORASUL
DEPORTIVO

El último mago



@ Necesito ayuda, tengo la poción de levitación, pero no me dejan ir a la fortaleza volante porque me falta un mago, y me sugieren que busque en el oeste. Pero es que no lo encuentro.

Gerard, el maestro de espadas.

Ve a al ciudad portuaria de la isla del oeste (la que prohibe llevar armas) y habla con el chaval que hay cerca de la entrada. Pídele que te venda armas y reúnete con él en la parte noroeste de la ciudad. Se desencadenará una nueva búsqueda durante la cual encontrarás al mago que te falta, que en realidad... es una bruja.

GRAND PRIX 4
VELOCIDAD

Opciones gráficas

@ Tengo una tarjeta gráfica GeForce3 y un AMD Athlon 800 MHz y no consigo la suficiente fluidez, la ocupación del procesador supera el 150%. ¿Qué configuración es recomendable para mi equipo?

Francisco

Lo mejor es que desconectes el mapeado dinámico y el de relieve, son opciones gráficas muy avanzadas cuya ausencia apenas desmerece la calidad visual y sin embargo suponen una importante reducción en la ocupación del procesador.

Sonido 3D

@ A pesar de que tengo una GeForce4 Titanium y un procesador Pentium4 a 1.4 GHz cuando hay muchos monoplazas en pantalla, por ejemplo en la parrilla de salida, la ocupación del procesador es muy elevada. ¿A qué es debido?

Felipe



Tu tarjeta de sonido no acelera DirectSound3D ni EAX y como tienes activadas estas opciones en el menú de audio, es el procesador el que debe encargarse del procesamiento de sonido 3D posicional. Desconecta las opciones de EAX y sonido 3D en múltiples altavoces y verás como de esta manera aumenta notablemente el rendimiento del juego en tu PC.

HIGHLAND WARRIORS
ESTRATEGIA

Nostalgia de Braveheart

@ Me encantó «Braveheart». ¿Existe algún juego que reproduzca las salvajes batallas de la película?

Billy Wallace

Lo mejor es esperar unos meses hasta que vea la luz «Highland Warriors». Estrategia en tiempo real de calidad, gráficos en 3D para caerse sentado, batallas concurridas, inteligencia artificial solvente y todo el embrujo de la película. Para informarte en profundidad, permanece atento a nuestras páginas o visita www.highlandwarrior.com.

IL 2 STURMOVIK
SIMULADOR

Artilleros y pilotos

@ Tengo intención de comprar «IL-2» para jugar partidas en red con amigos pero quería saber si se puede compartir avión. Y otra pregunta, ¿se puede jugar una campaña siendo sólo artillero de cola en un «IL 2»?

J.F.

Si vas a usar «IL 2» con la opción multijugador puedes perfectamente jugar con un amigo y que uno pilote mientras el otro se encarga de la ametralladora tra-

A debate

¿Echais de menos una presentación más digna en los videojuegos?

Si bien es cierto que los jugadores de PC disfrutamos de unos precios más asequibles que los de consolas, los costes de embalaje y distribución se han reducido sensiblemente gracias a las cajas tipo DVD. ¿Qué opináis de esto? ¿Echáis de menos una presentación algo más digna? ¿Creéis que la reducción de costes realmente repercute en el consumidor? ¿Qué pensáis de los folletos de instrucciones actuales?
Aitor Abáigar echa de menos empaquetados como los de «Tie Fighter», y recuerda con nostalgia los enormes y explicativos libretos de instrucciones de antaño. Por otro lado, Jesús Cazorla aboga por un punto medio en el que se dé a elegir al consumidor entre una versión reducida y una "de lujo", similar a la de «Blade». Sin embargo, no son pocos los lectores que creen que la sobriedad de las cajas tipo DVD deja mucho que desear y no compensa un ahorro de apenas 6 euros. Como contrapartida, nuestro amigo K. Vader está encantado con el nuevo formato, porque le permite aprovechar el espacio de su estantería y apilar en columnas sus juegos olvidándose de las enorme de cartón, al contrario que Sara González, que nos muestra su disgusto por ediciones que sobrepasan los 45 euros y cuyo libreto de instrucciones apenas cubre algo más que la instalación o los controles del juego, y eso cuando está en español. Una cosa está clara, a pesar de que el formato es más "cómodo", la mayoría coincidís en que la reducción de costes no compensa demasiado el precio final del producto.

Para el mes que viene os proponemos la siguiente cuestión: ¿Estaríais dispuestos a pagar una cantidad simbólica por descargar aventuras antiguas de la web de sus creadores?

sera en los aviones que cuenten con esta opción. En cuanto a tu segunda pregunta sentimos decirte que no. Eso sí, puedes tomar la posición del artillero de cola puntualmente y dejar que la IA del juego pilote tu avión.

Cazando tanques



@ ¿Hay algún truco para destruir fácilmente tanques en «IL-2 Sturmovik»?

Javier "JAAG"

En el juego que nos citas todos los vehículos tienen modelos de daño personalizados por lo que los acorazados presentan los mismos problemas que en la realidad. Hay zonas más blindadas que otras y son esas zonas más débiles las que hay que atacar. Normalmente los costados a la altura de las cadenas suelen ser más sensibles a los daños.

JANE'S F-18
SIMULADOR

Fecha de lanzamiento

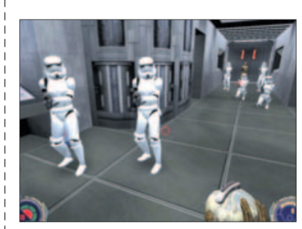
@ Me gustan mucho los simuladores realistas de vuelo como por ejemplo «Falcon 4.0» pero hace mucho que no sale ninguno parecido. ¿Sabéis si saldrá alguno?. Leí hace mucho que Jane's preparaba un juego sobre el F-18 pero no se ha comentado nada ¿Va a salir este juego en España?

Enrique Muñoz

Permanece atento a la llegada de «Lock On: Modern Air Combat». Promete contentarte a ti y a muchos de los aficionados al género que esperan un digno rival de «Falcon».
«F-18» de Jane's parece que de momento no se comercializará en España, pero si lo que se dice por Internet es cierto no nos importa esperar lo que haga falta porque vamos a ver el F-18 como nunca se había visto en un simulador. Paciencia amigo.

JEDI OUTCAST
ACCIÓN

Problemas OpenGL



@ Me he comprado «Jedi Outcast» pero no puedo ejecutarlo porque me da error en la carga de OpenGL. Tengo una GeForce 2 MX 400 y utilizo Windows XP. He instalado los últimos Detonator y librerías de OpenGL, pero no me soluciona nada. ¿Qué puedo hacer?

Sergio García Cortés

Según el servicio técnico de LucasArts, si todos tus drivers están actualizados y tu tarjeta es adecuada para ejecutar el juego (como en tu caso), tan sólo puede haber dos razones por las que falle. La primera es que tengas la aceleración 3D reducida (mira en la opción "Analizar mi sistema" del juego para comprobarlo). La segunda posibilidad es que, si tu tarjeta soporta dos monitores, el segundo esté habilitado. En ese caso deberás deshabilitarlo.

¿Y la primera misión?

@ Estoy atascado en la misión 1. Después de acabar con todos los soldados del principio y conseguir una llave no soy capaz de abrir la primera puerta que esta cerrada.

Daniel Lueiro González

Si te refieres a la puerta frente al embarque, tan sólo tienes que destrozarla con el cañón. Si por el contrario ya has atravesado el portón y deseas acceder al recinto, tendrás que dejar descender el ascensor para buscar la entrada a un pasillo que conduce a los controles eléctricos de las compuertas superiores.

EL ESPONTÁNEO

"No hay nada más divertido que ser el azote de las calles en «GTA III»; desde que juego todos me temen."

David Martínez (Madrid)

JERUSALEM
AVENTURA

La mancha de la pared



@ Estoy en la escuela islámica Tankyzzija. Sé que tengo que limpiar el garabato del muro, pero no tengo ningún producto para hacerlo.

Eva García

Si miras bien la imagen, verás que no es una pintura, sino el reflejo de la luz de un farol que hay en la parte superior del muro. Usa la horquilla que deberías haber cogido en la piscina de palacio para mover el farol.

Locos del volante



Warrior

Las sagas contraatacan

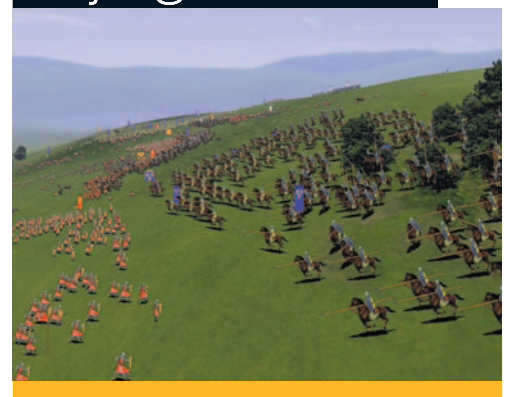
Sí, estoy entusiasmado. «Geoff Crammond's Grand Prix 4» y «F1 2002» han vuelto a poner las cosas en su sitio en el género, y me encuentro en uno de esos momentos tan optimistas, en los que creo que merece la pena recapitular y ver lo que todavía está por venir. Si en juegos de acción «Doom III» va a ser toda una revolución, en nuestro acelerado género también va a ser una tercera parte la que va a romper moldes. Hablo, por supuesto, de «Colin McRae 3.0», que despliega unos gráficos tan demoledores como su impagable sensación de velocidad. Y no es la única saga que viene a revitalizar el arcade sobre ruedas, porque ya he descorchado las botellas de champán para celebrar el regreso del hijo pródigo. ¿Que de qué estoy hablando? Pues, me refiero, por descontado, a la serie «Need for Speed», que retorna para devolvernos a la edad de oro del género. Esperemos que todos estos prometedores lanzamientos nos traigan buenas horas de diversión en nuestro género favorito.

Hace 10 años



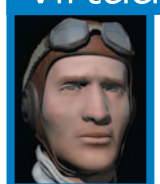
Lo que son las cosas. En nuestro número 54 abríamos nuestra portada con la secuela de uno de los juegos más famosos, adictivos y comentados en bares y plazas, de la primera época de PC: «Lemings 2». Estos hombrecillos, capaces de deambular de un sitio a otro sin control, eran el quebradero de cabeza de buena parte de los aficionados a los videojuegos de entonces.
La archifamosa trilogía «Arma Letal» visitaba las pantallas de nuestros ordenadores con un "shoot them up" de Ocean, en el que podíamos elegir entre el poli blanco o el poli negro. Nuestro reportaje lo dedicábamos a adelantar las novedades presentadas en la feria de Londres, de entre las que destacaban títulos como «Curse of Enchantia», «Space Hulk», «Harrier Jump Jet», «Alone in the Dark», «Another World» o «Strike Commander».
Como complemento ideal para los jugones de entonces, publicábamos las soluciones de «Eternam» y un póster gigante con todas las situaciones de «Indiana Jones and the Fate of Atlantis». Por último os ofrecíamos toda la información sobre un nuevo software, «Cartooners», que permitía al usuario crear sus propios dibujos animados.

El juego del mes



Elige de entre todos los juegos comentados en la sección de reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito. Envíanos un e-mail al buzón de la Comunidad, indicando tu juego y las razones por las que lo has seleccionado.
Este mes, la redacción ha decidido seleccionar (después de duras discusiones) «Medieval Total War»; por muchas razones, pero la principal: es distinto al resto. Casi todos vuestros votos del mes pasado, han ido de cabeza para «Neverwinter Nights».

Planeta virtual



Comandante Harris

Cambios inevitables

Que el género está en crisis es un hecho constatable. Nunca es que hayamos sido bombardeados por las compañías con lanzamientos continuos, pero lo de ahora hace sospechar que en el futuro tendrán que producirse cambios. El primer aviso fueron los simuladores arcade, ahora Microsoft sale diciendo que «Combat Flight Simulator 3» incluirá algunos toques de rol... ¿La simulación es incapaz de permanecer fiel a sus principios sin el mestizaje de otros géneros? ¿Es que los valores que caracterizan al género ya no valen? No, no es "racismo"... es más bien coherencia. Nadie (al menos nadie de los nuestros) espera ver un caza surcando los cielos y a la vez recogiendo bolitas de colores cual «Pac Man» a reacción y para matar marcianos en plan «Galaga» ya tenemos a los Hombres de Negro. A ver si por querer ser comercial en vez de evolucionar vamos a involucionar.

MIGHT AND MAGIC IX
ROL

El torreón de diablillos



Estoy en el torreón que hay que limpiar de diablillos. Me los he cargado a todos y he sellado las dos puertas dimensionales por las que entran. En la sala principal hay una puerta grande de madera. Hay un interruptor al lado, lo acciono, pero la puerta no se abre ni a la de tres.

Mario Borrachina Nicolau

En teoría, el interruptor abre las puertas, y te tienes que colar antes de que se cierren. Pero en este juego hay un bug (corregido con el parche oficial) según el cual tienes que liquidar a todos los diablillos sin abandonar el torreón en ningún momento y entrando por el piso de arriba. Ahórrate todos esos problemas, ocasionados por el bug, y consigue el parche oficial.

MONKEY ISLAND 2
AVENTURA

De isla en isla



Un amigo me regaló «La Fuga de Monkey Island», y para no perderme la historia se me ocurrió pasarme los otros tres capítulos. El segundo me está costando más: ¿Cómo se gana el concurso de bebidas de la isla Phatt? ¿Cómo se entra en el puesto de perritos calientes de la isla Scabb? ¿Cómo se recupera el trozo de mapa que me ha quitado el pájaro en la isla Booty?

Christian Herraiz

Para ganar el concurso de bebidas, haz que metan en la cárcel a la capitana Kate, pegando el cartel publicitario que te entrega en el aviso de "Se busca" de la isla Phatt. Cuando esté entre rejas, recoge el sobre con sus pertenencias para hacerte con el casi-grog, que deberás sustituir por el grog verdadero cuando compitas en el concurso. Para entrar en el puesto de perritos calientes, su dueño tiene que darte la llave. ¿Qué esta muerto y enterrado en la cripta? Seguro que la hechicera vudú puede ayudarte... En cuanto al pájaro que te quita el mapa, síguelo hasta la cabaña encima de un árbol. Necesitarás el perro de la gobernadora para identificar el mapa verdadero.

MORROWIND
ROL

¿Lo traducirán?



Hace unos meses vi el análisis del juego «Morrowind: The Elder Scrolls» y me gustó mucho, sobre todo por su libertad. Pero después vi que estaba en inglés. Tengo «Arcanum», que también estaba en inglés y tuve muchas dificultades para pasármelo, mi pregunta es: ¿Tienen pensado sacar una traducción al español de «Morrowind»?

Jorge Miranda Álamo

Originalmente, Ubi Soft adelantó que había un proyecto de parche de traducción parcial, pero por ahora no se sabe más del tema. Por fortuna, grupos de traductores aficionados se están coordinando para sacar su propia traducción de este fantástico juego, así que no hay que perder las esperanzas.

MUNDIAL FIFA 2002
DEPORTIVO

Partidas multijugador

He probado a iniciar el modo multijugador en Internet, pero aunque accedo correctamente al servidor «FIFA 2002 WC Matchmaker», en todas las partidas creadas en las que intento entrar el juego se inicia, pero no completa la conexión. ¿Hay alguna forma de solucionar este problema?

David

Aunque gracias a las numerosas quejas de usuarios registrados el servidor "Matchmaker" ha mejorado notablemente su capacidad, tu problema es debido a que intentas entrar en una partida creada por un usuario con el que no logras establecer una comunicación completa debido a un ping excesivamente alto. Si tienes suerte, en el chat de este servidor puedes encontrar usuarios españoles, y te recomendamos que pruebes a establecer las partidas mediante IP directa. Todo te funcionará muchísimo mejor.



Pasatiempos 5



A continuación os ofrecemos una prueba para vuestra agudeza visual, vuestra memoria y vuestro conocimiento de los videojuegos: ¿A qué título pertenece este pantallazo?

A) WarCraft III. Reino del Caos.
B) Myth 3.
C) Myth 2.
D) Age of Mythology.

La Web del mes

www.diablo2latino.metropoliglobal.com/index.php



Este mes os recomendamos «Diablo 2 Latino», uno de los puntos de encuentro fundamentales para el jugador de «Diablo 2» hispanohablante. Esta fantástica web ha sido diseñada con el esfuerzo de un apasionado de «Diablo 2» llamado [K]NiGhT y cuenta con uno de los foros más activos que vas a encontrar para hablar sobre todo lo relacionado con «Diablo 2», además de incluir todo tipo de mods, parches y extras para el juego. No faltan los típicos artículos de información acerca de los objetos y las clases de personaje para que te adentres en el mundo de Diablo con paso firme. Además se actualiza de forma regular. ¡Muy recomendable!

MYTH 3. THE WOLF AGE
ESTRATEGIA

Remiendos



¿Qué puedo hacer para jugar con «Myth 3» teniendo una tarjeta gráfica GeForce 2 MX?

José Ángel Magaña Montero

La versión original del juego daba errores de compatibilidad con algunas tarjetas. Para subsanarlos se colgó el parche que actualizaba el programa hasta la versión 1.02. Si después de todo sigues sin poder disfrutar, prueba a descargarte el manual de instalación en: www.mythwa.com/downloads/patches/m3_102_manual_update.zip.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2
VELOCIDAD

Bólidos de ensueño

Soy muy aficionado a las marcas y coches fuera de serie, y creo que el Lamborghini Murciélago es un modelo alucinante, pero todavía no lo he visto representado en ningún juego de coches. ¿Sabéis si está recreado en alguno?

Sebastián Díaz

Tu pasión por las carrocerías más privilegiadas va a quedar satisfecha en el próximo «Need for Speed», que por el momento el título de «Hot Pursuit 2» e incluye un fiel modelo poligonal del Lamborghini Murciélago. Las imágenes que puedes ver en este número convencerán incluso a expertos como tú.

OPERACIÓN MOSCÚ
AVENTURA

El hobby de Boris Yeltsin



Estoy atascado en la aventura de Mortadelo y Filemón «Operación Moscú». No se cómo invitar a Boris Yeltsin a whisky para que me dé las entradas del museo.

Jesús Sánchez-Oro Carta

Desde luego, lo tienes crudo si piensas invitarle a whisky... ¿Desde cuándo los rusos toman whisky? Mejor entra en el banco que hay a la derecha del hotel donde comienza el juego, y cambia las pesetas por rublos. Después ve a la tienda de Rompetechos, en la Plaza Roja, y usa los rublos para comprar un frasco del minibar. Cegato como es, en su lugar te dará una botella de vodka. Dásela a Boris Yeltsin y te regalará las entradas del museo que andas buscandos.

PC FUTBOL
DEPORTIVO

Producto nacional

¿Habrá algún «PC Fútbol» o «Eurotour Cycling más»? Son dos juegos que me gustan mucho y la desaparición de Dinamic Multimedia fue una lástima, ya que apostaba por el producto nacional y además a buen precio.

Gema Nuño



Por el momento no hay ninguna compañía española que haya anunciado la intención de recuperar la línea deportiva de Dinamic Multimedia y desde luego no será por falta de compradores potenciales, porque ya hemos recibido muchas cartas y e–mails sobre este tema. En cualquier caso, puedes encontrar un buen sustituto de «Eurotour Cycling» en la edición 2002 de «Cycling Manager», publicada por Friendware. Además, si quieres estar informada sobre la comunidad «PC Fútbol», te recomendamos que visites la página www.pcfutbolsite.com.

Pasatiempos 6

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 Que el género está _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ es un hecho constatable.

2 Dispone de un puerto AGP 8X para incorporar una _ _ _ _ _ _ _ _ _ de mayores prestaciones.

3 Aún sigo flipado con _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ de las misiones de «Medal of Honor».

4 Retomamos nuestra historia _ _ _ _ _ _ _ , cuando los orcos llegan a la tierra de Talimdor.

Carrusel deportivo



A. Barkley

El reto de Internet

Es incuestionable que hablar de simulación deportiva para compatibles es hablar en gran medida de EA Sports, y el gigante canadiense ya empieza a desvelar las características de sus versiones 2003 de las series «FIFA», «NHL» y, por supuesto, «NBA Live». Precisamente este último es objeto de un seguimiento sin precedentes debido a su "mosqueante" ausencia del año pasado. Ya no es sorprendente asegurar que las primeras versiones de los desarrollos anuncian una nueva dimensión en gráficos y realismo, pero lo que sí es noticia de alcance es la importancia que en todos ellos se está concediendo a las partidas multijugador en Internet. Un filón todavía por explorar.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

■ BUSCO GENTE PARA JUGAR online a «Dungeon Keeper 2». Mi correo es Lord_Yeurl@hotmail.com . Eso es todo, muchas gracias.

■ VENDO REVISTAS DE MICROMANÍA de la primera y de la segunda épocas (las grandotas). Interesados escribir a: mglavadia@worldonline.es

■ QUIERO HACER UN MOD DE «FLASHPOINT» del ejército español. Tengo varios "addons".. Si alguien se quiere unir, busco: mapeadores, skinners, gente que sepa usar 3D Studio Max para hacer "addons", o cualquiera que se vea capacitado para hacer algo. La única condición que ponemos es... currar. Interesados escribir a michelfelman@hotmail.com

■ QUERIA DAR A CONOCER MI WEB DE HALF-LIFE Allí se recopila toda la información sobre este juego para los aficionados de habla hispana principalmente. En ella, por ejemplo, podrás encontrar parches para las versiones españolas de «Half-Life» y «Counter-Strike». La dirección es: www.hlspain.com.

■ PACK DE OCHO NIVELES PARA «QUAKE 3 ARENA» Se trata de mapas (míos y de otros compañeros) CTF compatibles con el 3Wave y con Team Arena. Los downloads son: Version Windows Installer: www.undeadclan.com/phooka/ump1.exe Versión Zipped: www.undeadclan.com/phooka/ump1.exe Si deseáis participar en un nuevo pack con un mapa propio contactad conmigo: webmaster@phooka.net.

■ PAGINA PARA AFICIONADOS A «REAL WAR» Os escribo para comunicaros que he creado una web para conocer gente que quiera jugar en red a «Real War». La dirección de la web es www.geocities.com/klanrealwar/klan

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 91

1.A. Escupe chorros de veneno. **2.C.** Myst III. **3.C.** Pedro de la Rosa **4. 1.A, 2 B, 3.B. 5.1.** (Para captar). **2.** (ramas, árboles y matojos) **3.** («Commandos 2»). **4.** (Codemasters… «Colin McRae Rally 3»)

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 92

Computer Hoy Juegos

Las mejores continuaciones para pasar el mejor verano



Tras casi un lustro de espera, «Warcraft III» es una realidad a la que nuestros compañeros de COMPUTER HOY JUEGOS no han podido encontrarle muchos "peros". Otras continuaciones de sagas pisan sobre seguro. Es el caso de los «Grand Prix 4», «Duke Nukem Manhattan Project», las Campañas Clon de «Galactic Battlegrounds», etc.
Continúan con el análisis de cuatro. También os ofrecen los mejores Trucos, las noticias más importantes y precios para comprar sin error. De regalo, un juego original tan divertido como «Sub Culture».

Nintendo Acción

Siente el poder de GameCube con Resident Evil

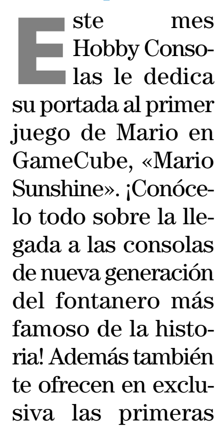


Este mes en Nintendo Acción no te pierdas el análisis en primicia del nuevo «Resident Evil» para GameCube.
Dicen que nos encantará pasar miedo... Bueno, para refrescarnos podemos viajar hasta la isla paradisíaca donde se desarrolla «Super Mario Sunshine», porque publican una preview gigantesca, con todos los detalles del juego y las mejores pantallas. Por último destaca un espectacular reportaje donde podrás encontrarte con las primeras imágenes de algunos de los juegos más esperados para GameCube y Game Boy Advance. Atento a la lista: «FIFA 2003», «James Bond Nightfire» y «Harry Potter 2». Flipante. Finalmente, en la revista Pokémon, encontrarás la última entrega del recorrido por la Torre de Batalla de «Pokémon Cristal».
No te olvides de buscar tu Nintendo Acción el 15 de agosto.

PlayManía

Combate el calor con Tekken 4





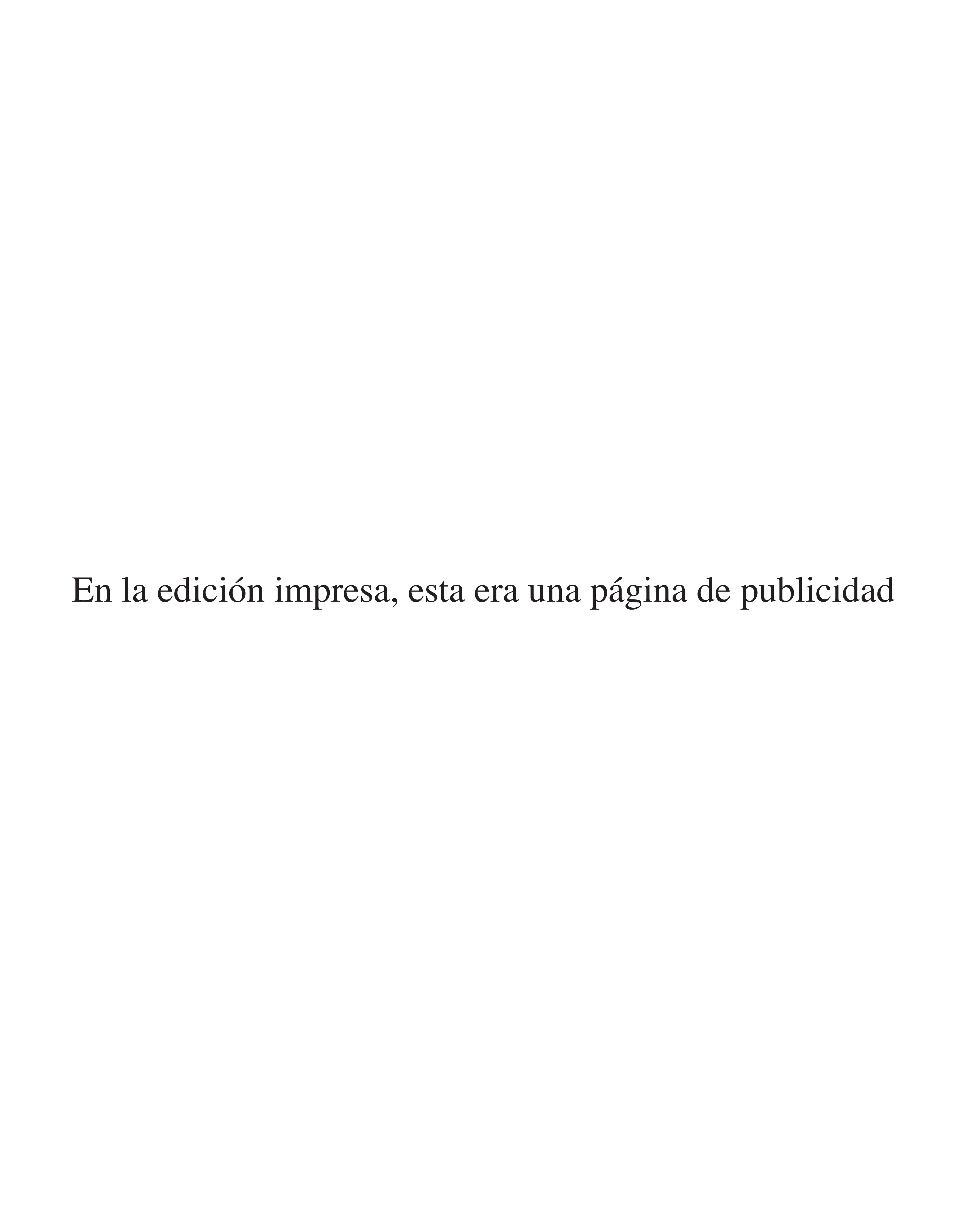
Tekken 4» ocupa la portada y el reportaje principal de este mes, en el que se adelantan las principales claves de esta nueva obra maestra de la lucha. Junto a este avance, podéis encontrar sendos reportajes sobre las aventuras y los simuladores de velocidad que marcarán tendencias de aquí a final de año.
Además PlayManía os ofrece también la solución completa de «Onimusha». Ya sabéis: todos los trucos, las claves para derrotar a los enemigos finales y mucho más, en formato reducido para que podáis meter la guía en la caja del juego.
Y por supuesto, novedades de infarto: «Commandos 2», «Stuntman», «Pro Race Driver»..., todas las novedades del mes analizadas con el mayor rigor y seriedad. Y eso sin olvidar los trucos, la guía de compras, las comparativas...

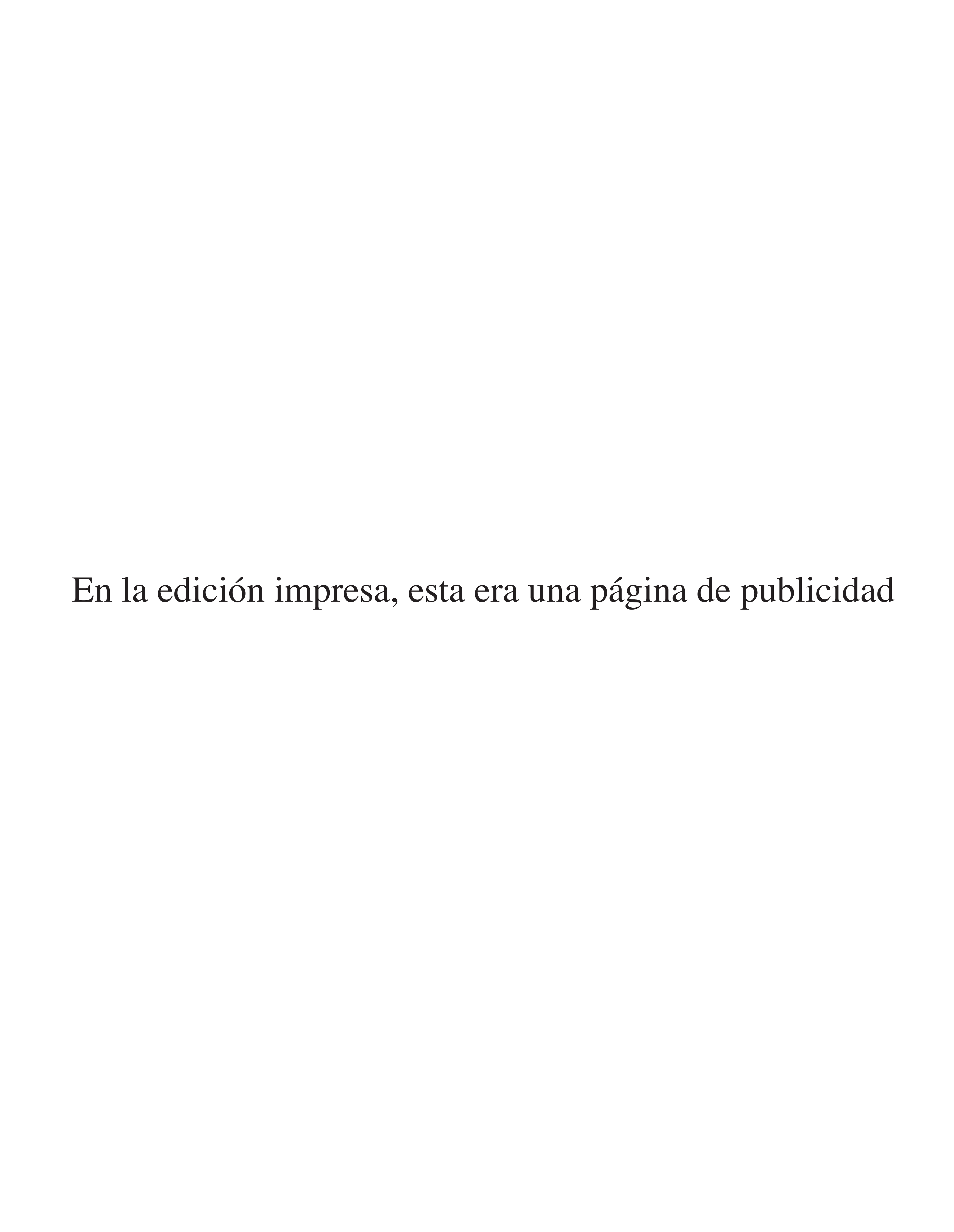
Hobby Consolas

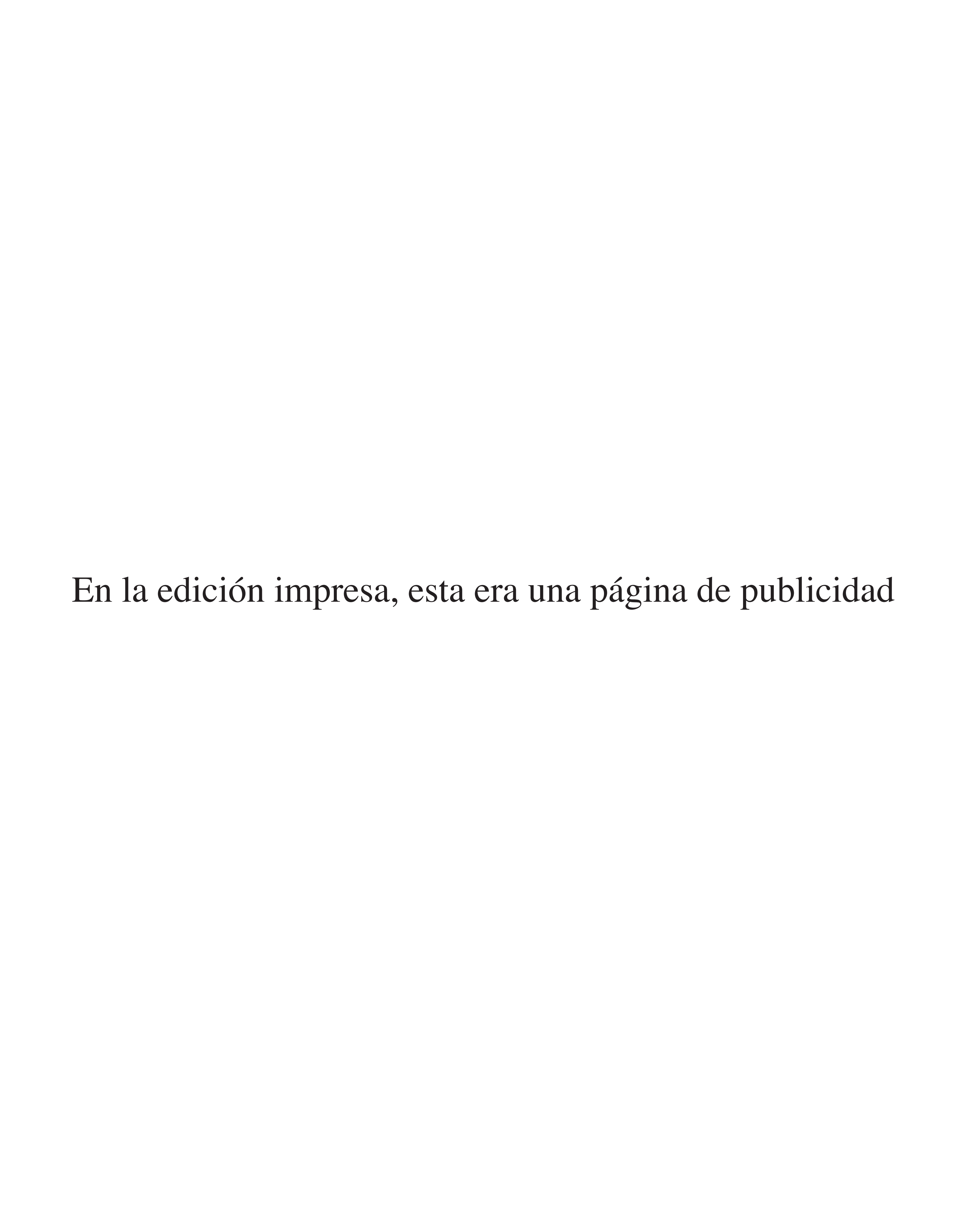
El esperado regreso de Mario



Este mes Hobby Consolas le dedica su portada al primer juego de Mario en GameCube, «Mario Sunshine». ¡Conócelo todo sobre la llegada a las consolas de nueva generación del fontanero más famoso de la historia! Además también te ofrecen en exclusiva las primeras imágenes y la información sobre los juegos basados en las novelas de El Señor de los Anillos para PS2 y Xbox, así como un Reportaje Especial con las 5 caras de la Aventura.
Y si quieres convertirte en un experto en «Resident Evil» para GameCube, no te pierdas el comentario y la completa guía de este juegazo. ¡No te puedes imaginar la nota que le han dado!
Por último, alucinarás también con los artículos sobre el próximo bombazo de la lucha, «Tekken 4», y los nuevos datos sobre «Onimusha 2», «Panzer Dragoon Orta», «Crazy Taxi 2»…
Como siempre, Hobby Consolas supera tus expectativas.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Gráficos 3D colosales

Equipada con el procesador gráfico ATI Radeon 7500, esta aceleradora 3D integra 64 MB de memoria DDR. Ofrece una magnífica relación entre precio y prestaciones, con soporte total de Direct3D y OpenGL.

Hercules 3D Prophet 7500
Precio: **163,71 euros** *(27.239 Ptas.)*
Más información: **Hercules**
http://es.hercules.com



Cámara de espías

Diseño y tamaño compacto se aúnan en esta cámara digital de 1.3 Megapíxeles. Incorpora un innovador sistema de proceso de imagen denominado "Autobrite" para no fallar en las imágenes que mezclan zonas iluminadas y sombras.

Logitech Pocket Digital
Precio: **189 euros**
(31.146 Ptas.)
Más información: **Logitech**
www.logitech.com



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- Procesador: **Intel Pentium 4 2533 Mhz**
- Placa base: **ASUS P4T533**
- RAM: **1024 MB Rambus RDRAM de 32bit**
- Lector DVD: **Memorex MAXX 16X48**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A04**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas)**
- Tarjeta gráfica: **ATI Radeon 9700**
- Tarjeta de sonido: **Sound Blaster Audigy**
- Altavoces: **Cambridge SoundWorks Megaworks 510D**
- Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
- Tarjeta de red: **3Com 3CSOHO100-TX**
- Disco duro: **Fujitsu MAN3184MP**
- Ratón: **Logitech Cordless Desktop Optical**
- Teclado: **Logitech Cordless Presenter**
- Volante: **Logitech Momo Force**
- Joystick: **Thrustmaster HOTAS Cougar**

Sonido 4.1 de alta fidelidad

Un pack para disfrutar del sonido multicanal interactivo de DirectSound3D y EAX con la máxima calidad de audio. Un subwoofer de madera y cuatro altavoces satélites entregan una potencia por encima de los 40W.

Creative Inspire 4.1 4400
Precio: **69,90 euros** *(11.630 Ptas.)*
Más información: **Creative**
http://es.europe.creative.com





Juega desde cualquier sitio

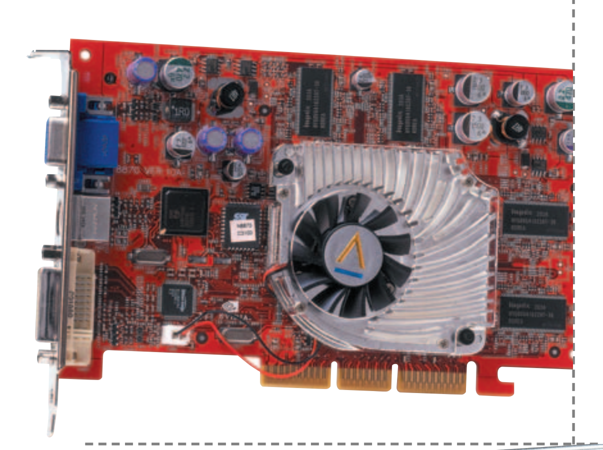
Si estáis viciados con las partidas online en Internet de vuestro juego favorito y realizar la conexión con un portátil os resulta engorroso, con este módem USB para comunicación RDSI a 128 Kbps será conectar y jugar.

Trust Módem Mini USB
Precio: **68,18 euros** *(11.344 Ptas.)*
Más información: **Trust**
www.trust.com

Súbete al tren de alta velocidad 3D

Primer escalafón de las tarjetas gráficas GeForce4 con el procesador NV25, supera de largo las prestaciones de los modelos MX y su precio no se dispara como para esperar a reyes.

Creative 3D Blaster Ti 4200
Precio: **278,40 euros** *(46.321 Ptas.)*
Más información: **Creative**
http://es.europe.creative.com





Ratón con cargador a cuestas

Un ratón inalámbrico que tiene la peculiaridad de recargarse a través del cable USB, que además es compatible para recargar los teléfonos móviles de Nokia. Su resolución de 800 dpi asegura la máxima precisión.

Rainbow Optical Radio Mouse
Precio: **47,41 euros** *(7.888 Ptas.)*
Más información: **Sunnyline Informática (902 41 42 44)**
www.sunnyline.com

Grabación todoterreno

La nueva regrabadora externa portátil "JackRabbit" soporta USB 2.0, lo que asegura una óptima transferencia para grabar un disco CD-R completo en cinco minutos gracias a su velocidad de 24x.

Regrabadora portátil JackRabbit
Precio: **229,9 euros** *(38.252 Ptas.)*
Más información: **Philips (902 11 33 84)**
www.philips.es



Novedades

Micromanía recomienda

Si buscas lo máximo en aceleración 3D y sonido multicanal interactivo, nVidia ha anunciado el lanzamiento de su plataforma nForce2 para placas base con procesadores AMD. Integra en el chipset de la placa base el núcleo de la tarjeta gráfica GeForce4 MX, el procesador de sonido SoundStorm con Dolby Digital 5.1, memoria DDR 400, Ultra ATA/133, USB 2.0 y tarjeta Ethernet 10/100. La mayor ventaja es la integración de todos los componentes, lo que aumenta la velocidad de todas las transferencias internas. Dispone de un puerto AGP 8X para incorporar una tarjeta gráfica de mayores prestaciones.



Para los que estén pensando en jubilar su tarjeta gráfica y dar el salto a lo último en aceleradoras gráficas para disfrutar a tope de los juegos de acción, el único fabricante español de tarjetas gráficas, Eucotek, ha presentado la joya de su gama, la Argos Ti 4600. Integra el procesador gráfico nVidia GeForce4 Ti (nv25) a 313 MHz de velocidad y con 128 Mb de memoria DDR a más de 600 Mhz bajo un ancho de banda de 10,4 Gb/s. Diversas optimizaciones en su fabricación, y el hecho de ser una marca nacional rebajan su precio a 410 euros (68.218 ptas).

A los actuales o futuros poseedores de **un procesador Pentium4 que estén buscando la placa base ideal para aprovechar de toda la potencia de su flamante CPU** les recomendamos la VIA P4PB 400. Sus características de rendimiento son excepcionales gracias al chipset VIA Apollo P4X400 de última generación, e incluyen puerto AGP 8X y soporte de memoria DDR400. El procesador de audio VIA VT1616 proporciona seis canales de sonido. Las características de conectividad incluyen USB 2.0, controladora IDE Ultra ATA/133, puerto FireWire IEEE 1394 y tarjeta de red 10/100. Tiene un precio recomendado de 200 euros (33.277 ptas).

Cada vez son más los juegos que incorporan sonido 3D y para los que quieren disfrutar de esta avalancha acústica sin renunciar al compromiso entre precio y calidad musical, el conjunto de altavoces Interact Krypton 5.1. Compuesto por cinco satélites y un subwoofer con volumen independiente, el manejo total de potencia alcanza los 50 W RMS, más que suficiente para que protesten los vecinos si no estáis atentos al volumen. Su precio recomendado es de 150 euros (una 24.958 ptas.).

Estrenos DVD

MONSTRUOS S.A.



Los niños no son buenos para la salud. Lo sabe cualquier hermano mayor, cualquier madre de familia numerosa y cualquier espectador de "Matrimonio con hijos". Y también lo saben los creadores de "Monstruos S.A.". Así que, para el guión de esta película de animación se ponen juntos a una niña y unos monstruos, se utilizan (en la versión española) la voces de Santiago Segura y José Sánchez Mota, y el equipo que ya consiguiera el éxito con "Toy Story" se encargará de lo demás.

Y para que el interés por "Monstruos S.A." no decaiga, a la versión en DVD se le añaden unos cuantos extras para que disfruten niños y mayores: cortos como "Los Pajaritos" o "El coche nuevo de Mike", tomas falsas, el juego "La puerta de Boo"..., o las inevitables versiones en varios idiomas para que los padres se compren el DVD con la excusa de que ayuda al adolescente de la casa a mejorar su inglés o portugués o lo que sea.

ROCK STAR



¿Nunca quisiste ser una "rock star"? Pues de eso va la película, de Chris Cole, un muchacho que sólo vive para el rock and roll y al que la magia del cine le permitirá realizar su gran sueño: formar parte de Steel Dragon y convertirse en una estrella de la música. Lo que ocurre, ¿podría ser de otra forma?, es que la fama también acarrea problemas, sobre todo si su manager se llama Emily y es su novia.Dirigida por Stephen Herek y protagonizada por Mark Wahlberg y Jennifer Aniston, "Rock Star" es una de esas películas amables y con moralina que se apoyan en la música y su entorno para conectar con el espectador (inevitablemente joven).

CONSPIRACIÓN EN LA RED



Un poquito de imaginación para echar algo de ciencia-ficción en el argumento; una corporación gigantesca que quiere el poder y el dinero (todo); un protagonista que se ve metido en un lío mayúsculo con corrupción y asesinatos de por medio... Sí, lo has adivinado, estamos hablando de un thriller que en esta ocasión se titula "Conspiración en la Red" y que enfrenta a una empresa de informática (los malos) con un joven genio del software (el bueno). Protagonizada por Tim Robbins y Ryan Phillippe, "Conspiración en la Red" gustará a los aficionados al género, que ahora también pueden verla en DVD y, por lo tanto, desmenuzar en la tranquilidad del hogar aquellas escenas y momentos que más interesen. No es, ni mucho menos, un mal plan para una de esas interminables noches de verano.

Entornos 3D virtuales

ATI da un paso adelante en su tecnología Radeon con esta tarjeta gráfica de 128 bits ya que dispone de cuatro canales paralelos de renderización, 64 MB de memoria DDR y soporte completo de las últimas funciones 3D de DirectX 8.1 como la programación de sombreados de vértices y píxeles.

ATI Radeon 9000 Pro
Precio: **250 euros** *(41.596 Ptas.)*
Más información: **ATI**
www.ati.com



Ingenio para espacios reducidos

Un trackball inalámbrico ideal para los que tienen poco espacio en la mesa. Su tecnología exclusiva "Marble" garantiza el perfecto funcionamiento sin necesidad de abrirlo para limpiar. Dispone de tres botones y una rueda.

Logitech Cordless Trackman Optical
Precio: **70 euros** *(11.647 Ptas.)*
Más información: **Logitech**
www.logitech.com

Acrobacias aéreas a una mano

Un gamepad de ocho botones que cuenta con una rueda a modo de acelerador y un mando deslizable lateralmente para controlar un timón de pilotaje aéreo. Es compatible con DirectX Force Feedback.

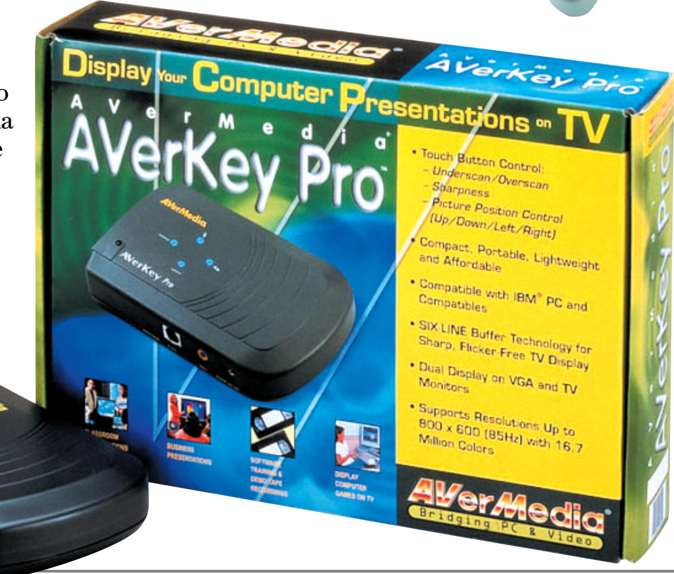
Trust Gamepad 850F Vibraforce Feedback Sight Fighter
Precio: **29,20 euros** *(4.858 Ptas.)*
Más información: **Trust**
www.trust.com



Juegos en pantalla grande

Puede que no se vea con tanta definición, pero echar unas partidas de tu juego favorito en una TV de las grandes es una experiencia digna de disfrutarse con este completo convertidor portátil con una resolución máxima de 1024x768 y soporte para TV de 100 Hz.

AverMedia AverKey Pro 100
Precio: **87,60 euros** *(14.575 Ptas.)*
Más información: **Avermedia**
www.avermedia.com





Sensaciones salvajes

Un conjunto de volante y pedales que se desmarca de la media con el soporte de la tecnología "Inmersion TouchSense" que es capaz de recrear diferentes grados de tacto adicionales a los conseguidos por el efecto Force Feedback.

Genius SpeedWheel Force Feedback
Precio: **65 euros** *(10.815 Ptas.)*
Más información: **Genius**
www.genius-kye.com



Álbum de fotos portátil multimedia

Reproductor digital portátil CD-MP3 que revoluciona su segmento por su capacidad para visualizar imágenes grabadas en formato Kodak Photo-CD mediante su conexión a una TV mediante un cable estándar de vídeo compuesto.

Philips eXpanium eXp601
Precio: **250 euros** *(41.596 Ptas.)*
Más información: **Philips (902 11 33 84)**
www.philips.es



Fotografía y comunicación

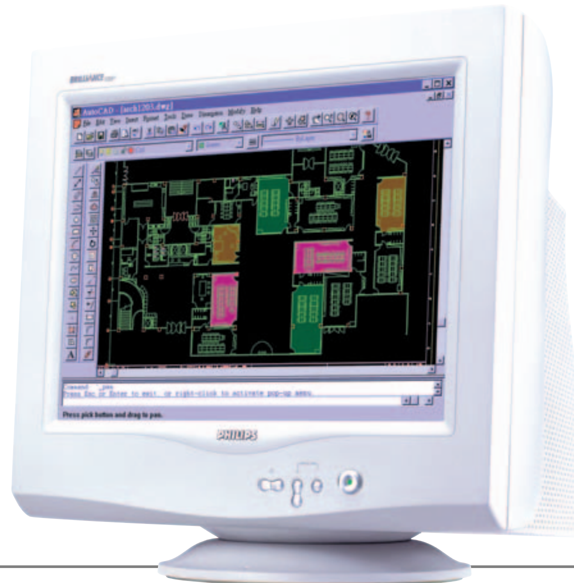
Cámara digital con modo webcam que gracias a su sensor de 2.1 megapíxeles puede tomar imágenes con la asombrosa definición de la resolución de 1600x1200 puntos. Se conecta mediante USB y dispone de una pantalla LCD.

Creative PC-CAM 750
Precio: **179 euros** *(29.783 Ptas.)*
Más información: **Creative**
http://es.europe.creative.com

Líbrate de las distorsiones

Si ya tenéis una tarjeta gráfica que os permite jugar a la fantástica resolución de 1600x1200 píxeles pero vuestro monitor no soporta este modo, podéis dar el salto a las 19 pulgadas con este magnífico modelo con pantalla plana y tecnología de imagen de última generación.

Philips Brilliance 109P4
Precio: **570 euros** *(94.840 Ptas.)*
Más información: **Philips (902 11 33 84)**
www.philips.es



Panorama musical

LA FAMILIA "QUEIMADA"



Detrás de La Familia se hallan las rimas de Bansy, Pancho y el Puto (Coke), y la producción de Rotty 340. Ellos firman "Queimada", un trabajo con una veintena de cortes donde se mezclan la capacidad rítmica del hip hop y la tradicional ironía gallega. Formación relativamente conocida gracias a "Escucha mi son", La Familia utiliza el hip hop para lanzar a los cuatro vientos sus proclamas irónico festivas -medicinas contra el tedio- que, en muchas ocasiones, no se quedan en el simple rapeo, sino que recurren a otros ritmos más o menos afines (el reggae, por ejemplo).

EX "EMERGENCY CASE"



En "Emergency Case", el primer álbum de Ex, hay canciones, interpretadas en inglés, que hablan de historias cotidianas, de amores, de soledad, de amistad, de días buenos y días malos... Relatos de las cosas pequeñas y sobre individuos que se cruzan por la gran ciudad, se miran en el espejo, se ríen o se deprimen.
Dúo formado por Juan Medina y Mercedes Carrillo, Ex mira preferentemente al pop-rock británico para construir unas canciones que la mayoría de las veces se dejan llevar por el lado melancólico.

DWOMO "OSINAGA"



Las construcciones de Dwomo requieren la precisión de las piezas de un mecano. Todas las aristas deben encajar: desde las carátulas de los discos hasta los ciento y un elementos que se ensamblan en sus canciones. Estética visual y sonora para un cóctel de canciones en las que ocupan un lugar los motivos más insospechados. Dúo originario de Madrid y formado por Loran Martín-Fabiani y Antonio J. Iglesias Zurita, Dwomo recurre a los elementos más frívolos de la cultura para elaborar una propuesta de música electrónica sofisticada, principalmente para bailar.

OCTUBRE "TODO PASA Y NO VOLVERÁ"



Octubre forma parte de esos grupos que han encontrado su fuente de inspiración en los felices sonidos del pop sesentero, del movimiento "mod", de bandas míticas como Small Faces o de The Kinks... Fue precisamente gracias a una versión de "Lágrimas Negras", para un álbum de homenaje a Los Flechazos, como Octubre empezó a ser conocido fuera de Murcia y territorios limítrofes. Posteriormente vendrían otras referencias discográficas como "Mi última y mejor oportunidad" o la más reciente "Todo pasa y no volverá".

En los CDs

C D M A N Í A



Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en nuestros CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

BATMAN: VENGEANCE
Cuatro misiones individuales



Uno de los personajes de cómic más emblemáticos ya tiene nuevo juego para ordenadores compatibles; el título: «Batman: Vengeance». En esta versión, también disponible en el resto de plataformas, Batman se enfrenta a numerosos retos y a los clásicos villanos, de sobra conocidos por todos los aficionados a este tenebroso superhéroe. En la demo que encontraréis en el CD de Micromanía, podréis hacer frente a nada menos que cuatro misiones, una de las cuales es un completo entrenamiento en la batcueva. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Ubi Soft Montreal**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **08/2002**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **154 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 450 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **127 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Suprimir: **Golpear**
- Espacio: **Visor**
- Fin: **Saltar:**
- Av Pág.: **Protegerse con la capa**

NEW WORLD ORDER
Dos misiones multijugador



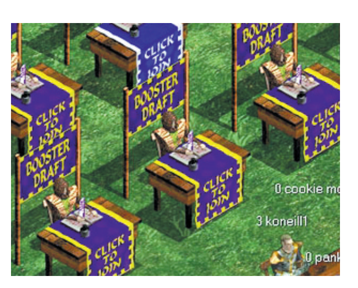
Esta nueva demo ha resuelto los numerosos errores con diversos adaptadores gráficos, además de mostrar el juego en una fase más avanzada de su desarrollo. En esta demo,que ofrecemos en nuestro CD, tendréis la posibilidad de comprobar la faceta multijugador a fondo, ya que podréis jugar a través de red local o a través de internet. Las misiones que podréis jugar está diseñadas para modo cooperativo, así que necesitaréis de otros jugadores para llevarlas a caboal cien por cien de sus posibilidades. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Termite Games**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **15/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **118 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **300 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1**(en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparar**
- C: **Agacharse**
- Espacio: **Saltar**

MAGIC: THE GATHERING ONLINE
Periodo de evaluación



Este juego, completamente gratuito y que puede descargarse libremente, se basa en la compra de cartas de poder (hechizos, personajes, etcétera...), a través de las cuales podremos ejecutar distintas acciones en los combates contra otros rivales humanos. En esta versión que encontraréis en el CD, no tendréis que pagar por la compra de cartas para poder empezar a jugar, ya que se incluye un apartado de evaluación libre en el que podréis conocer los entresijos del juego y la mecánica de funcionamiento del mismo. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia/JDR**
- Compañía: **Leaping Lizard Software**
- Distribuidor: **Wizards of the Coast**
- Lanzamiento: **26/06/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **196 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 333 MHz**
- RAM: **64 MB**
- HD: **224 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
DirectX 8.0 (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromanía.es.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Un tutorial completo

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Creative Assembly**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **23/08/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **239 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **310 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Todos los controles disponibles.**

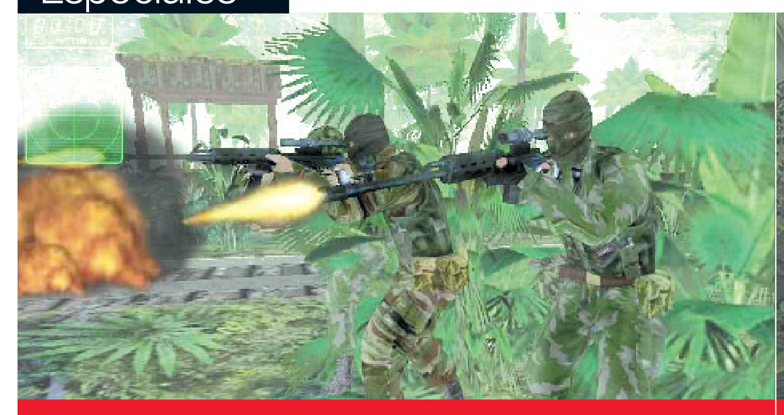






La segunda parte de «Total War», el impresionante título de Creative Assembly que con su aparición revolucionó completamente su género, irrumpe con gran fuerza en el mercado de los videojuegos proponiendo una visión diferente y entretenida del género de la estrategia, y demostrando que el tablero sigue siendo una de las mejores maneras de ver la perspectiva de las batallas. En esta nueva entrega se sitúa la acción en la época medieval, en un periodo que abarca unos 400 años. Aunque todavía queda un poco para poder disfrutar en nuestro país de «Medieval: Total War», los chicos de Creative Assembly han puesto a nuestra disposición una demo del juego completo, en la que se puede disputar una campaña de entrenamiento. **Disco 2**







Team Factor

Dos packs de nuevos mapas

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **7FX**
- Distribuidor: **Friendware**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha de lanzamiento: **01/07/2002**

«Team Factor» fue concebido como uno de los juegos en los que la faceta multijugador y la táctica militar juegan sendos papeles importantes. La acción situaba a un grupo de soldados sobre un mapa y con una serie de objetivos que cumplir. Una vez vistos todos los mapas que se incluían en el programa original, la cosa puede resultar aburrida. Pero para evitar esto, los programadores han diseñado dos packs de mapas completamente nuevos, ofreciendo así nuevos objetivos y nuevos escenarios en los que llevarlos a cabo. **Disco 1**

Soldier of Fortune II: Double Helix

Un completo SDK

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Raven Software**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha de lanzamiento: **06/2002**

Aunque esta segunda entrega del soldado de fortuna más famoso de todos los tiempos tiene calidad de sobra, nada mejor que complementar el juego con más extras. Por eso, Raven Software, ha decidido poner en liza a disposición de los aficionados al título un completo SDK, con el que se podrán realizar nuevos niveles, aumentando así las posibilidades que de por sí ya ofrece el juego. Para quien todavía no tenga claro las posibilidades de estas herramientas, con el SDK se incluyen algunos ejemplos prácticos que os servirán de tutorial. **Disco 1**

STRONGHOLD: CRUSADER

Una misión

La continuación del sensacional «Stronghold» ya está entre nosotros. En esta segunda parte la mecánica de juego y los objetivos siguen siendo los mismos: defender la soberanía de tu reino y mantener contentos a todos los que están bajo tus órdenes. La diferencia de esta nueva entrega se centra en los escenarios, ya que «Stronghold: Crusader» se sitúa en los siglos XI y XII, en la época de dominación de los musulmanes. En la demo podréis comprobar las evoluciones del juego en una misión individual en la que comenzaréis de cero, con tan solo el castillo central. A partir de ese momento tendréis que centraros en formar un potente ejercito que evite las continuas embestidas de los enemigos, que, por cierto, no tardarán en hacer acto de presencia en las cercanías de vuestro territorio. **Disco 2**



FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Estrategia**
▶Compañía: **FireFly Studios**
▶Distribuidor: **Proein**
▶Lanzamiento: **15/08/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **79 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 300 MHz**
▶RAM: **64 MB** ▶HD: **145 MB** ▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 4 MB** ▶Tarjeta de sonido: **16 bit** ▶**DirectX 7.0**

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: **Todos los controles disponibles.**

BATTLEFIELD 1942

Una misión individual

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción/Simulador**
▶Compañía: **Digital Illusions**
▶Distribuidor: **Electronic Arts**
▶Lanzamiento: **05/10/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **133 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 800 MHz**
▶RAM: **256 MB** ▶HD: **400 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo** ▶E: **Entrar/Salir del vehículo** ▶Espacio: **Saltar**





Electronic Arts, tras su éxito con «Medal of Honor», vuelve a la carga con un nuevo título ambientado en las más dura realidad de la guerra. El escenario elegido vuelve a ser la Segunda Guerra Mundial, aunque a diferencia del exitoso «Medal of Honor» las posibilidades de este nuevo juego aumentan con la oportunidad de pilotar todo tipo de vehículos usados durante la guerra, incluso aviones. En esta demo, podréis disfrutar de una misión bajo el nombre de Tobruk, rememorando así una de las grandes batallas de aquella época y comprobando en primera persona todas las excelencias de este sensacional título de acción, que muy pronto estará por fin entre nosotros. **Disco 2**

Actualizaciones

Soldier of Fortune II: Double Helix

Actualización a la versión 1.01.
Este archivo soluciona multitud de fallos graves encontrados durante el desarrollo del juego.

Jedi Knight II

Actualización a la versión 1.04.
Se han mejorado las conexiones con los servidores para el modo multijugador. También se han corregido los fallos de movimiento del personaje principal, y numerosos aspectos del sonido.

Mobile Forces

Actualización a la versión 1.01.
Se han equilibrado los daños producidos por algunas armas además de mejorar notablemente el rendimiento de algunas otras como el rifle de francotirador. Las listas de mapas ahora funcionarán de manera correcta para todos los tipos de juego.

Star Wars: Campañas Clon

Actualización a la versión 1.1.
Con este archivo se solucionan los problemas de lectura en equipos con más de un dispositivo de CD.

Warcraft III

Actualización a la versión 1.01b.
Se han corregido algunos otros bugs detectados en el juego, pero principalmente mejora el estado de conexión en partidas multijugador por internet a través de Battle-Net.

Tropico: Paradise Island

Actualización a la versión 1.53.
Esta actualización soluciona los diferentes bugs encontrados en el juego. Para poder instalarla es necesario tener instalada la versión 1.51.

Disciples II: Dark Prophecy

Actualización a la versión 1.41.
Este archivo corrige numerosos problemas del juego, además de optimizar mejor la inteligencia artificial del mismo.

Age of Wonders II

Actualización a la versión 1.1.
En este archivo se incluye un nuevo nivel de dificultad para principiantes, además de mejorar la dificultad de los existentes. Se han corregido además multitud de bugs del juego.s

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1

Especiales



Mobile Forces

Bonus Map

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Rage Software**
▶Distribuidor: **Proein**
▶Idioma: **Inglés**
▶Fecha de lanzamiento: **14/06/2002**

Hace apenas unos números, disfrutasteis de la demo de uno de los mejores títulos de acción y táctica del verano. Para quienes hayáis conseguido acabar con todos los mapas de que dispone el juego, los programadores han diseñado un bonus map que contiene un nuevo escenario sobre el que se centrará la acción de nuestros vehículos acorazados.
Este nuevo mapa, bautizado por sus programadores, como Shuttle, podrá ser jugado desde cualquiera de los ocho tipos diferentes de juego que ofrece «Mobile Forces». **Disco 2**

OP. FLASHPOINT: RESISTANCE

Dos misiones individuales

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción/Táctica**
▶Compañía: **Bohemia Interactive**
▶Distribuidor: **Codemasters**
▶Lanzamiento: **21/06/2002**
▶Idioma de la demo: **Castellano**
▶Espacio: **81 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 500 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **250 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparar** ▶Botón dcha.: **Zoom** ▶Enter: **Cargar Arma**





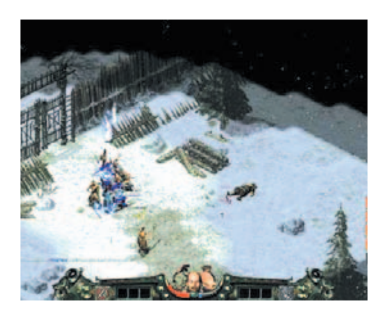
Operation Flashpoint» se coronó como el mejor simulador de acción hace ya casi un año. Los fans de este título se cuentan por miles, así que Bohemia Interactive ha decidido sacar al mercado la segunda expansión oficial del juego, bajo el nombre de «Operation Flashpoint: Resistance». En la demo de esta expansión que podréis encontrar en el CD, tendréis acceso a dos misiones individuales, Battlefield Nogova, en la que habréis de liberar una zona de la ciudad de Nogova del dominio ruso, y Battle of Modrava, en la que, al mando de una tropa de soldados, tendrás que derrotar a todas los enemigos que se encuentren en la zona. **Disco 1**

PRINCE OF QIN

Los inicios de Fu Su

Ambientado en la China de hace, nada menos que 2200 años, «Prince of Qin» revive la historia de la Dinastía Qin, de la que el príncipe Fu es el absoluto protagonista.
La historia es la siguiente: El emperador había decretado que el príncipe Fu debía suicidarse, pero éste, evidentemente, no obedeció su mandato y juró venganza contra todos sus enemigos, a los que se enfrentará, convenientemente, uno por uno.
En la demo que encontraréis en el CD, manejaréis a este príncipe en los primeros compases de la aventura. Habréis de ir siguiendo la historia en la cual no os faltará multitud de acción, debido a los numerosos enemigos con los que os iréis encontrando a lo largo de los distintos escenarios. La conversación con otros personajes os dará pistas de por dónde seguir si os quedáis atascados en algún punto del juego. **Disco 2**





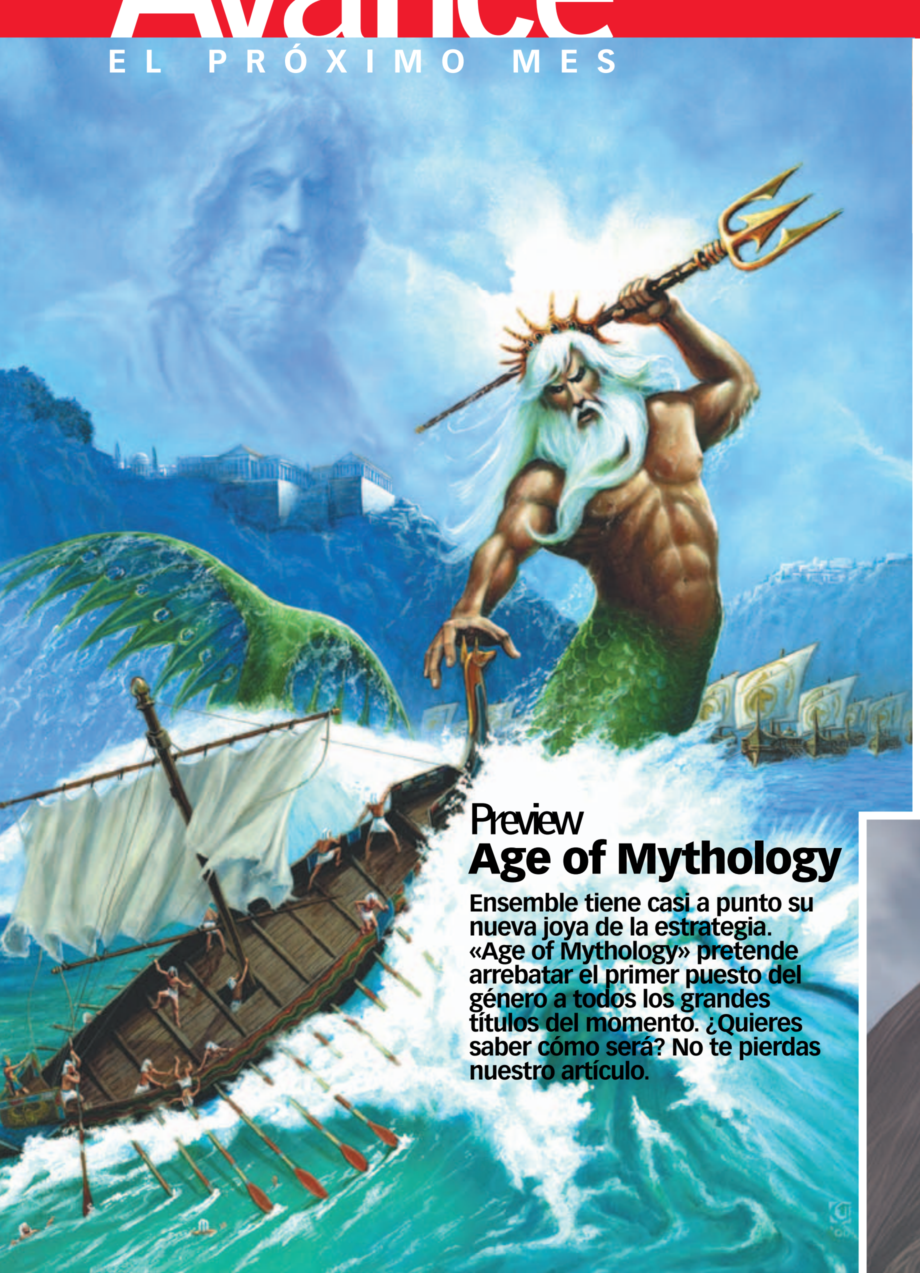
FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción/JDR**
▶Compañía: **Object Software**
▶Distribuidor: **Strategy First**
▶Lanzamiento: **Por confirmar**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **195 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 266 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **390 MB** ▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 4 MB** ▶Tarjeta de sonido: **16 bit** ▶**DirectX 8.0**

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: **Todos los controles disponibles.**

Avance

EL PRÓXIMO MES



Preview

Age of Mythology

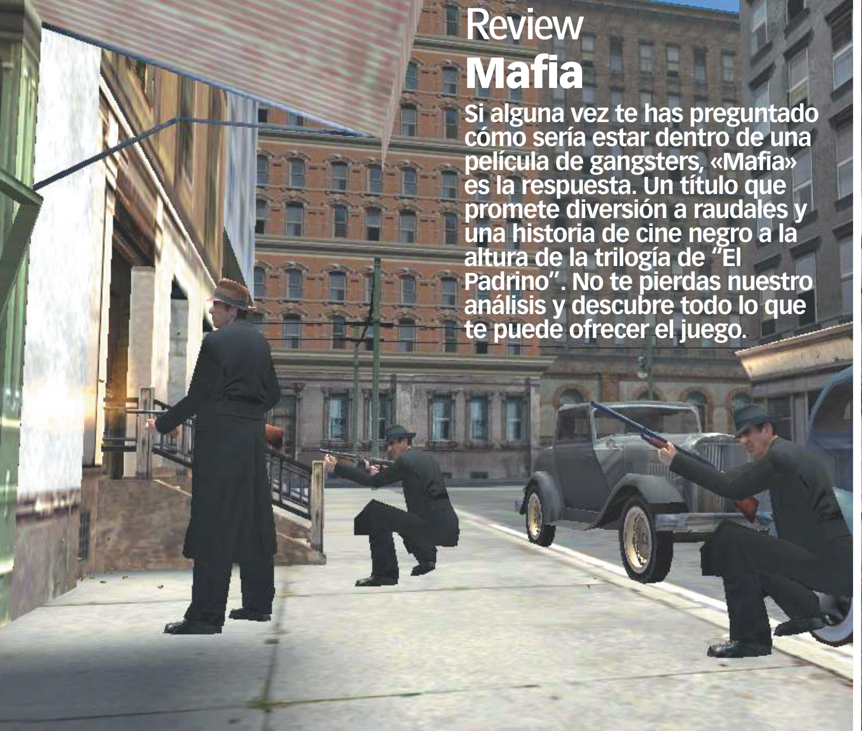
Ensemble tiene casi a punto su nueva joya de la estrategia. «Age of Mythology» pretende arrebatar el primer puesto del género a todos los grandes títulos del momento. ¿Quieres saber cómo será? No te pierdas nuestro artículo.



Reportaje

Command & Conquer Generals

Westwood se ha liado la manta a la cabeza para ofrecer, no otro «Command & Conquer», sino el «Command & Conquer» definitivo. «Generals» llega dispuesto a revolucionar a la legión de seguidores que tiene la saga en todo el mundo. Entérate antes que nadie de cómo se está creando el juego.



Review

Mafia

Si alguna vez te has preguntado cómo sería estar dentro de una película de gangsters, «Mafia» es la respuesta. Un título que promete diversión a raudales y una historia de cine negro a la altura de la trilogía de "El Padrino". No te pierdas nuestro análisis y descubre todo lo que te puede ofrecer el juego.

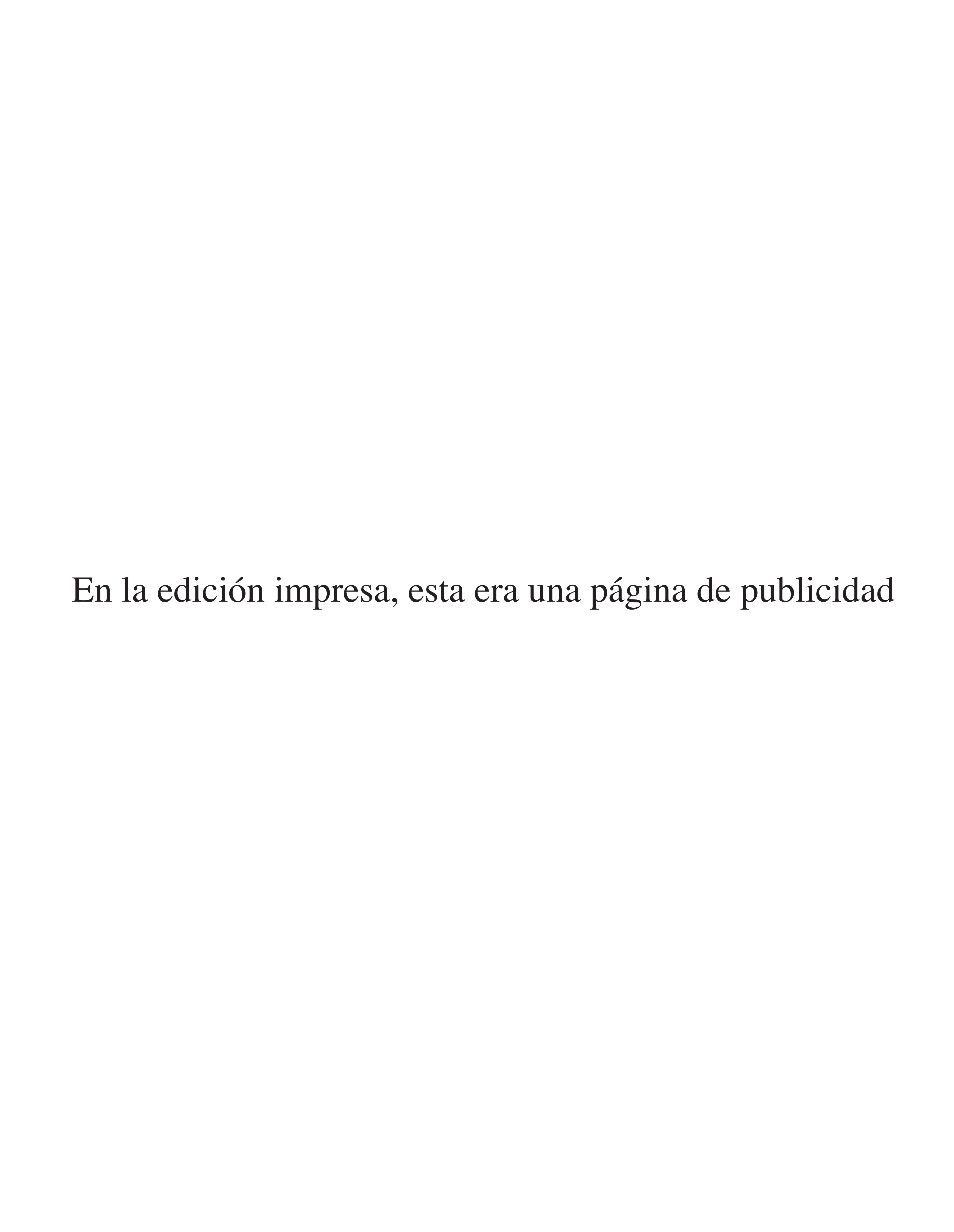


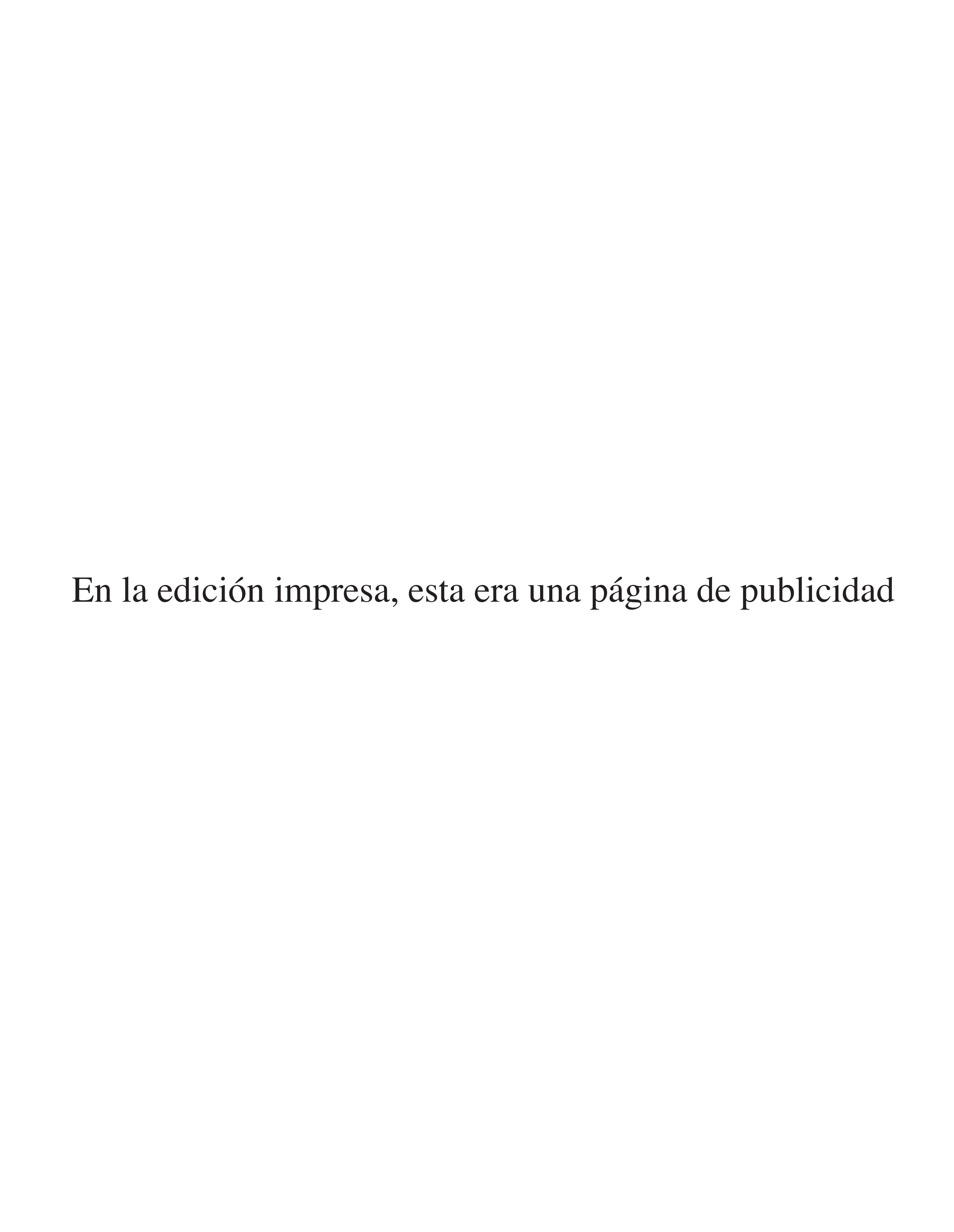
La Solución

Syberia

Una de las aventuras de más calidad de los últimos tiempos. Microids se ha sacado de la manga un gran título que entusiasma a los aficionados al género. Y Micromanía te ofrece la solución completa para que no te quedes atascado en ningún punto del juego.

NOTA DE LA REDACCÓN:
Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad